MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 30
2,95 €

NARUTO

LA TERCERA TEMPORADA

POKÉMON

EL JUEGO DE CARTAS

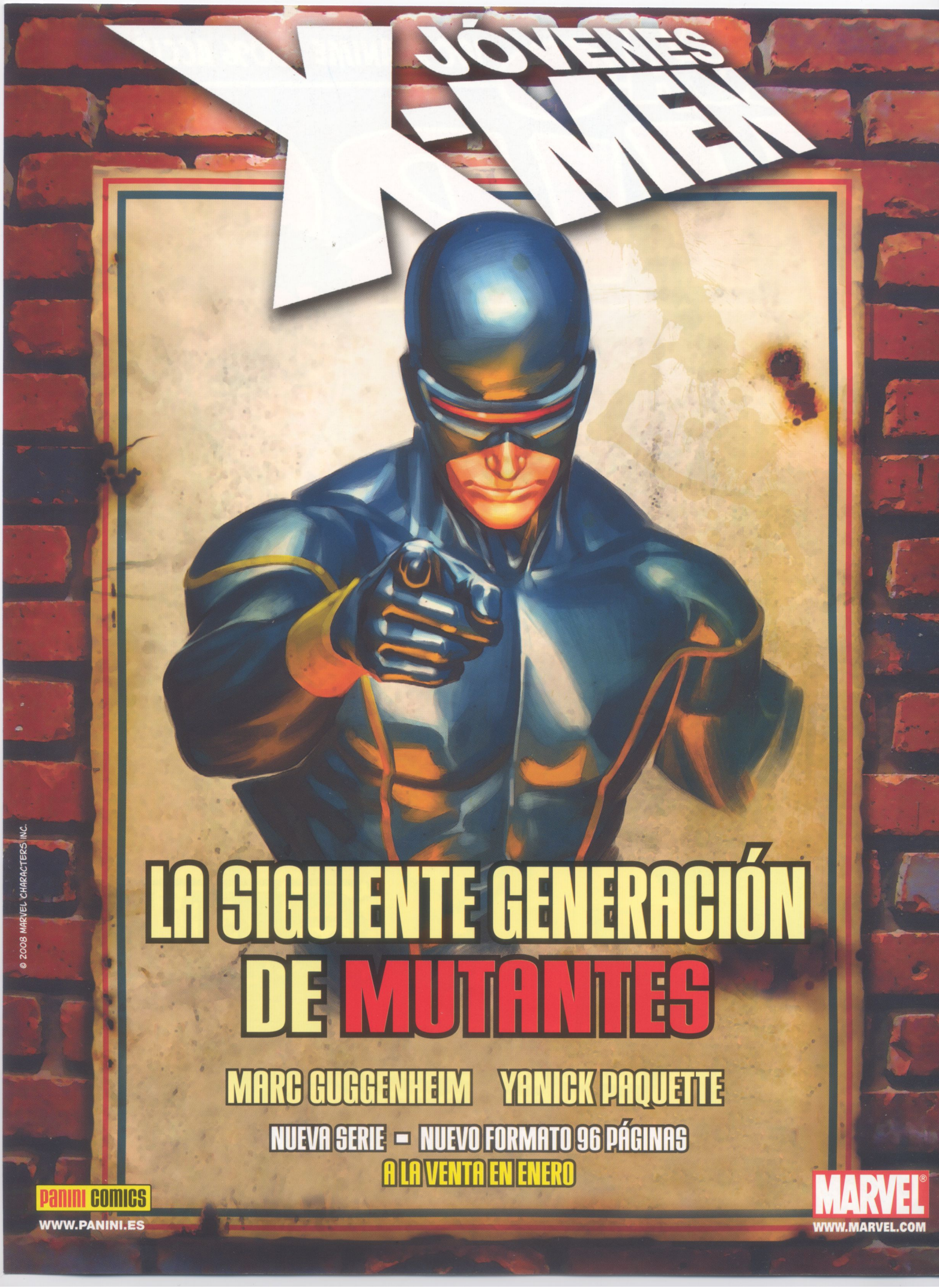
4 PÓSTERS

ONE PIECE

LAS NUECES DE BELCEBÚ

BAZAR
CINE
TV
DVD

panini revistas

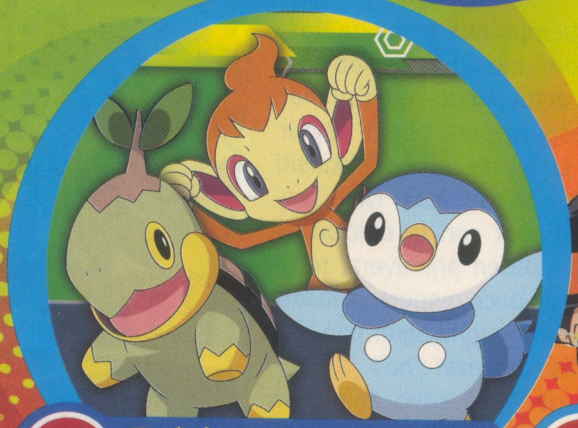

JÓVENES
X-MEN
LA SIGUIENTE GENERACIÓN
DE MUTANTES
MARC GUGGENHEIM YANICK PAQUETTE
NUEVA SERIE - NUEVO FORMATO 96 PÁGINAS
A LA VENTA EN ENERO
PANINI COMICS
WWW.PANINI.ES
MARVEL
WWW.MARVEL.COM
© 2008 MARVEL CHARACTERS INC.

MEGA HIRO

Tu revista Mega Hiro le toma el pulso al 2009 con un nuevo número plagado de artículos sobre las series de anime de mayor éxito en nuestras televisiones: ***One Piece*** (icon póster incluido!), ***Bola de dragón Z***, ***Naruto***, ***Bleach***, ***Pokémon Diamond & Pearl*** y muchas más. Por supuesto, también os traemos las últimas novedades manga, los videojuegos más cañeros del comienzo de año, varios reportajes especiales y un amplio resumen con los resultados definitivos de vuestros favoritos de 2008. Una novedad que nos trae el inicio del año es la presencia de nuevos contenidos en la revista. Siguiendo las peticiones de nuestros lectores, a partir de este mes dedicaremos unas páginas a los estrenos cinematográficos, así como a las ediciones de pelis y series en DVD más allá del anime. ¡Esperemos que te guste! Venga, no esperes más y empieza a leer ya. ¡Que disfrutes de tu **Mega Hiro**!

6 One Piece
Las nueces de Belcebú

8 Naruto Llega la 3ª temporada

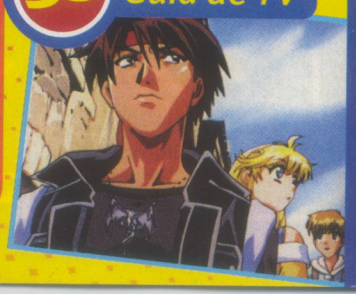


19 Pokémon
Los 10 Pokémon más chulos de Sinnoh

20 Reportaje
Las series que traerá 2009

27 Pósters

56 Guía de TV



ÍNDICE

MEGA HIRO 30

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 One Piece
Las 10 mejores nueces de Belcebú

8 Naruto
Comienza la tercera temporada

10 Bola de dragón Z
El torneo del Más Allá

12 Mär
El Ejército del Ajedrez

14 Bleach
El último día de Rukia

16 D.Gray-Man
La Congregación de la Sombra

17 Zatch Bell!
Vuelve la gran batalla mamodo

18 Dinosaur King
A la caza de dinosaurios, parte 2

19 Pokémon
Los Pokémon más chulos de Sinnoh

20 Reportaje
Las series más esperadas en 2009

22 Reportaje
El juego de cartas de Pokémon D&P

24 Big in Japan
Majin Tantei Neuro Nogami

25 Ficha
Nami

27 Superpósters
Keroro
Inuyasha
B-Team Metal Cartoon Squad
One Piece

36 Videojuegos
Bolt
Fire Emblem: Shadow Dragon
Tamagotchi Connection:
Corner Shop 3
Time Hollow
Sushi Academy
Battle Fantasia
Need for Speed Undercover

37 Concurso
Final Fantasy: Chocobo's Dungeon

41 Concurso
B-Team Metal Cartoon Squad

45 Concurso
Naruto Ninja Council 2

46 Cine
El cine que viene en 2009

48 Bazar
Star Wars: The Clone Wars
La momia: la trilogía

50 Anime DVD
Inuyasha, 1ª temporada
Inuyasha, la película

51 Votaciones
Especial favoritos de 2008

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

57 Próximo número
¡Para que te vayas preparando!

58 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

GINTAMA, PRIMERO EN EXTREMADURA TV

Para que no se diga, una pequeña da la campanada. La autonómica extremeña, una de las más jóvenes de la FORTA (Federación de Organismos de Radio y Televisión Autonómicos), se ha llevado el gato al agua: ha sido la primera en emitir *Gintama*, serie que promete convertirse en una de la revelaciones de la temporada.

Se trata del primer estreno de unas cuantas series te avanzamos para este año precisamente en un reportaje especial que encontrarás en este número de **Mega Hiro**. *Gintama* es un anime ambientado en un Japón feudal en el que abundan samuráis y alienígenas. Las divertidas peripecias que le suceden al protagonista, Gintoki, dan pie a grandes dosis de humor, acción y referentes otakus en cada uno de sus más de 140 episodios. Mención especial para los divertidísimos personajes secundarios.

A la espera de que se emita en otras cadenas autonómicas que ya han adquirido los derechos, te podemos comentar que oirás voces muy conocidas en la versión castellana. El motivo es que *Gintama* pertenece a Arait Multimedia, propietaria de títulos como *One Piece* o *Detective Conan*.

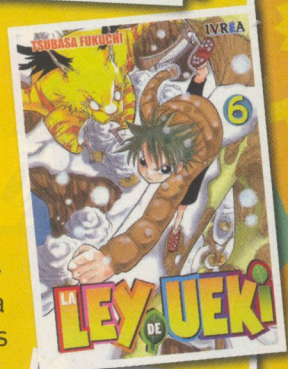
EL K3 COMIENZA 2009 DE ESTRENO

Con el final de las navidades, la programación de las cadenas vuelve a la normalidad y siempre hay algún hueco para estrenar series. Es el caso de la autonómica catalana, que ha estrenado *GetBackers* y una nueva tanda de capítulos de *Detective Conan*.

GetBackers, protagonizada por los recuperadores de objetos más populares del anime, es una serie de 51 capítulos que anteriormente se había emitido en la autonómica valenciana y que está disponible en DVD gracias a Jonu Media. Acción, superpoderes e intriga son los principales ingredientes de la serie.

También es la intriga uno de los pilares de *Detective Conan*, serie predilecta de muchos de los lectores de **Mega Hiro**. Dado que la tele catalana lleva desde 2000 emitiendo la serie, va mucho más avanzada que la emisión en castellano. Con la nueva tanda, la serie alcanzará prácticamente los 500 capítulos (según la numeración española) y se quedará a una diferencia de poco más de un año con respecto a Japón.

LA LEY DE UEKI Y KEKKAISHI REGRESAN



Llevamos tiempo huérfanos de dos de los mejores manga de acción que se editan actualmente en España. Pero la espera para poder seguir leyendo *La ley de Ueki* y *Kekkaishi* está cerca de acabarse. Ivrea promete continuar con la edición de ambos títulos en primavera, retrasándose un poco respecto a la idea inicial, que era proseguir con ellas nada más comenzar 2009.

La ley de Ueki, cuyo anime se ha emitido en varias autonómicas, está protagonizada por Kosuke Ueki un chaval que se convierte en el guerrero de un aspirante al trono celestial. Si vence en la batalla de los aspirantes a dios, el nuevo monarca de los cielos le concederá el poder que desee. Hasta ahora se han publicado 6 de los 16 tomos de que consta.

En *Kekkaishi*, el inseguro Yoshimori y la chica dura Tokine se dedican a cazar espíritus. Aunque pertenecen a familias enfrentadas, son amigos y cada noche patrullan juntos para acabar con los espíritus malignos que llegan a la región atraídos por el poder místico de Karasumori. A día de hoy se han publicado 12 de sus 22 volúmenes, aunque sigue abierta en Japón.

BEYBLADE VUELVE A LA TELE EN NEOX

Estas navidades el canal de TDT que pertenece a Antena 3 nos ha sorprendido con la emisión de *Beyblade*. Este anime trata sobre un grupo de niños que practican "beyblade", el juego de moda entre los chavales. Consiste en unas peonzas de última generación que poseen en su interior unas poderosas y fantásticas criaturas. En su camino para convertirse en el mejor "beyblader" del mundo, Tyson se alía con otros jugadores y amigos para ganar. Ellos son Kai, Max, Ray y Daichi. Juntos participan en el torneo mundial por equipos, donde enseguida demuestran de lo que son capaces. Sin embargo, para ser campeones antes van a tener que derrotar a "beybladers" de gran talento.

Este anime consta de tres temporadas que suman 154 episodios y cosechó cierta popularidad hace ya algunos años precisamente en Antena 3. Curiosamente, este año se va a producir en Japón una cuarta temporada.

CARTOON NETWORK ESTRENA BAKUGAN

Una nueva serie aterriza en el canal de pago a partir del 2 de febrero. Se trata de *Bakugan*, un anime de 52 capítulos que presenta un entretenido juego que podríamos ver próximamente en España. El protagonista, Dan, es un chaval al que, literalmente, le caen unas cartas del cielo. No duda un instante en llevárselas y enseguida se las muestra a sus amigos. Con ellos inventa un juego: el Bakugan. Sin embargo, lo que este grupo creía que era una simple diversión pronto se convierte en una batalla en toda regla. El futuro de la dimensión Vestroia, de donde proceden las cartas, está en juego. Dan y sus amigos –Runo, Julie, Marucho, Alice y Shun– se convierten en los defensores de ese lugar frente a enemigos como Mascarada o Naga, que pretenden apoderarse de la fuerza de las cartas.

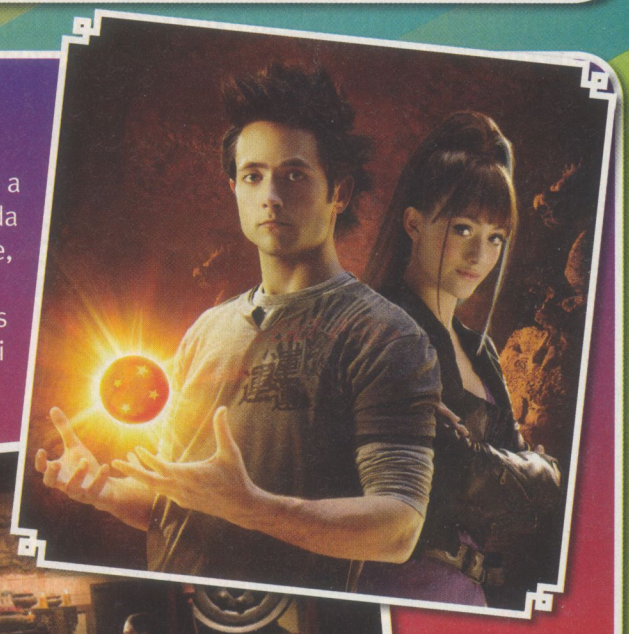
El pase de estreno de *Bakugan* se emitirá de lunes a viernes a las 17:10, mientras que los fines de semana se repondrá a las 9:40 y a las 18:30. ¿Logrará repetir en España el éxito cosechado en países como Japón y Estados Unidos?

UNA PRIMAVERA DE CINE

Dos de las películas de acción más esperadas por los otakus ya están a la vuelta de la esquina. El 27 de marzo se estrena en las salas de toda España *Street Fighter II: la leyenda de Chun Li* y dos semanas más tarde, el 8 de abril, el bombazo del año, la esperada *Dragon Ball*.

En la primera, se explica la historia personal de uno de los personajes femeninos más reconocibles de los videojuegos. La joven china Chun Li desea vengar la muerte de su padre a manos de la organización criminal Shadaloo. Para ello no duda en luchar de frente contra este sindicato del crimen liderado por Vega (Mr. Bison en Occidente).

Respecto a *Dragon Ball Evolution*, ¿qué podemos decir? Aunque se ha realizado una versión totalmente libre y alternativa de la obra original, no dejará de ser curioso ver a Goku, Bulma, Yamcha, el Duende Tortuga o Piccolo en carne y hueso. Seguro que no dejará a nadie indiferente.



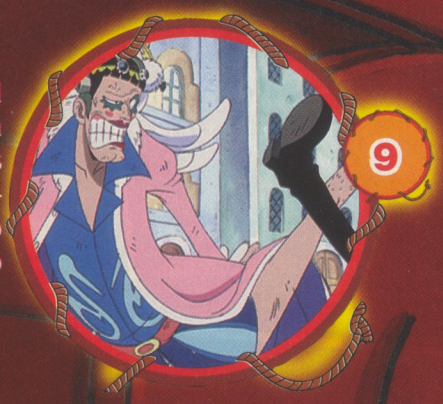
Las 10 nueces de Belcebú más increíbles

Aunque saben fatal y con ellas se pierde la capacidad de nadar, proporcionan increíbles habilidades a quienes las prueban. En todo el mundo de *One Piece* hay más de 100 nueces de Belcebú distintas y cada una es única. Pero, ¿cuáles tienen los efectos más sorprendentes? ¡Aquí las encontrarás!

Existen tres tipos:
Paramecia (sobrenatural)
Zoan (animal)
Logia (elemento natural)

Fruta desmembradora

Comida por: Buggy el payaso
Tipo: Paramecia
Proporciona la habilidad de separar el cuerpo en pedazos. Así, Buggy ataca a sus rivales lanzando sus brazos y piernas sobre ellos. Su punto flaco es que el resto del cuerpo permanece indefenso mientras tanto. El mismo Buggy pudo comprobarlo contra Luffy.



Fruta omnivorante

Comida por: Wapol
Tipo: Paramecia
Después de probarla, el malvado Wapol puede comer absolutamente de todo, ¡aunque no sea comestible! Además, puede transformar su cuerpo en las cosas que se ha zampado. Un plus de cara a la batalla, aunque no le sirve frente a Luffy.

Fruta copiadora

Comida por: Vòn Cure (Don Segundo)
Tipo: Paramecia
Una vez que Don Segundo toca a alguien, el poder de esta nuez de Belcebú le permite adoptar su apariencia a la perfección. Por ejemplo, Don Segundo puede transformarse en casi toda la banda de Luffy. Desapareció del mapa tras caer la Banda Baroque.

Fruta tajadera

Comida por: Don Primero
Tipo: Paramecia

Don Primero puede transformar cualquier parte de su cuerpo en hojas afiladas gracias a esta fruta. Se trata de un poder letal para sus rivales, aunque Zorro alcanza tal nivel de concentración que es capaz de herir su cuerpo de acero con sus espadas.

Fruta germinadora

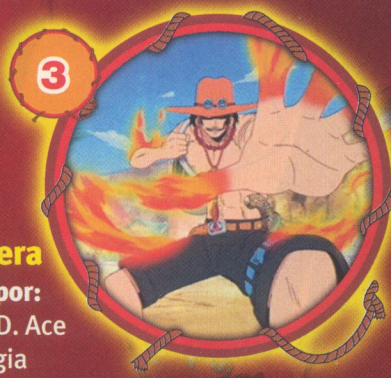
Comida por: Nico Robin
Tipo: Paramecia

Gracias a ella, Nico Robin tiene el don de hacer crecer cualquier parte de su cuerpo en cualquier lugar y en cualquier objeto. La mayoría de las veces se trata de brazos y manos, con los que atrapa a alguien o algo. Un poder muy útil, ¿verdad?

Fruta deflagradora

Comida por: Don Quinto
Tipo: Paramecia

Convierte a Don Quinto en un barril de pólvora andante. Todo en él es explosivo, lo cual lo convierte en un peligroso adversario. Incluso puede usar los mocos como proyectiles explosivos. Aun así, Zorro consigue derrotarle en la isla Little Garden.



Fruta flamígera

Comida por: Portgas D. Ace
Tipo: Logia

Sin duda, una de las más poderosas. Proporciona al hermano de Luffy la capacidad de inflamar su cuerpo entero y controlar las llamas. Su fuerza extrema es impresionante. No es de extrañar que Ace haya llegado tan lejos en la banda de Barbablanca.

Fruta desconocida

Comida por: Don Quijote Doflamingo
Tipo: Desconocido

En realidad, no se sabe a ciencia cierta si ha probado una nuez de Belcebú. Sin embargo, este miembro de la facción de los siete mares puede controlar a personas y animales como si fueran marionetas. De modo que todo apunta a que es el poder de una. ¿De cuál?

Fruta humanizante

Comida por: Tony Tony Chopper
Tipo: Zoan

Desde que la probó, el pequeño reno Chopper posee varias transformaciones que le confieren aspecto medio humano y le permiten hablar y razonar. Aunque suele usar uno intermedio, también puede mostrarse como un reno normal o como un "hombre" robusto.

Fruta de goma

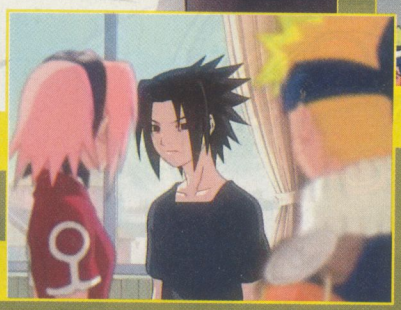
Comida por: Monkey D. Luffy
Tipo: Paramecia

No sabemos si es la más útil, pero desde luego se trata de la fruta más divertida. Otorga a Luffy la capacidad de estirar cualquier parte de su cuerpo tanto como desee. Además lo hace inmune a las balas de pistola, las caídas o los golpes. Así que va de miedo a la hora de luchar.

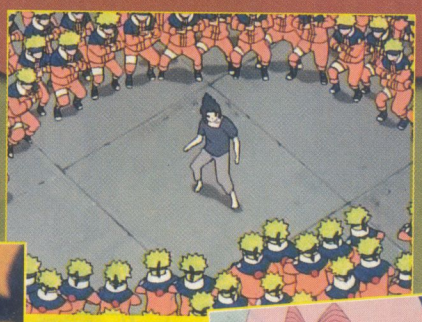
One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

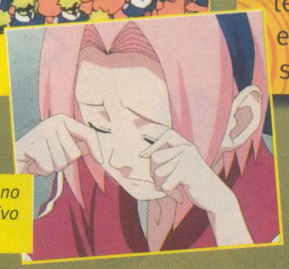
HOSPITAL *Sasuke reflexiona.*



MEDIACIÓN *Sakura intenta evitar la lucha.*



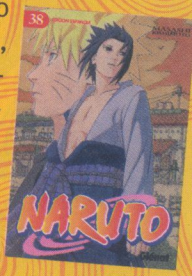
LUCHA *Naruto se la toma muy en serio.*



TRISTE *Sakura no entiende el motivo de la pelea.*

El manga, mucho más avanzado

Si tú eres de los que sólo ven la serie en televisión, para que veas lo avanzado que está el manga respecto al anime, piensa que el inicio de la tercera temporada se ubica en el tomo 20... ¡y ya han salido 38 volúmenes!



Desde el 6 de enero, todos los martes tienes una cita con el canal Animax para disfrutar en exclusiva de los nuevos capítulos de *Naruto*. Créenos: no exageramos si te decimos que son absolutamente increíbles.

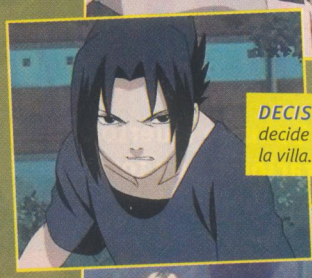
No queremos contarte demasiado, pero es que esta temporada es muy importante. Basta tener en cuenta que en ella termina el equivalente a la primera parte del manga. Así que intentaremos no explicarte más de la cuenta y que puedas descubrirlo y disfrutarlo por ti mismo.

Después de que el equipo 7 concluya su misión en el País del Té y regrese a la villa de la Hoja, Sasuke debe ingresar en el hospital. Allí comienza a pensar y concluye que Naruto es cada vez más fuerte, mientras que él apenas progresa. Atrapado por la envidia y el odio, y a pesar de su pésimo estado, desafía a Naruto. En el tejado del hospital se verá quién es el más fuerte. Antes de que los dos "genin" se pongan en serio, Kakashi interviene y los separa. Les deja claro a sus protegidos que las técnicas que han aprendido sólo deben usarlas contra enemigos. Sasuke se va en mitad de la conversación.

Esa misma noche, cuatro enviados de Orochimaru atacan a Sasuke. Son los mismos que levantaron la barrera mientras luchaban el tercer Hokage y Orochimaru. Además, todos llevan el sello maldito. Tras demostrar su fuerza a Sasuke, desaparecen de nuevo. El joven Uchiha se da cuenta de que jamás podrá vencer a Itachi si se queda en la villa, por lo que decide dominar el poder del sello que le ofrece Orochimaru. Pese a que Sakura intenta convencerlo para que se quede, Sasuke sigue adelante.

Cuando Tsunade se entera, manda inmediatamente a un equipo que haga regresar a Sasuke. Shikamaru, que acaba de ser nombrado "chunin", dirige a Naruto, Neji, Kiba y Choji. Rock Lee y Sakura despiden a los cinco chicos, no sin que antes Naruto le prometa a Sakura que traerá de vuelta a Sasuke.

ENVIADOS *Los guardias de Orochimaru.*

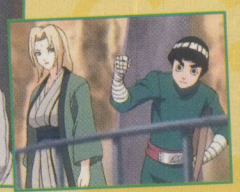


DECISIÓN *Sasuke decide abandonar la villa.*

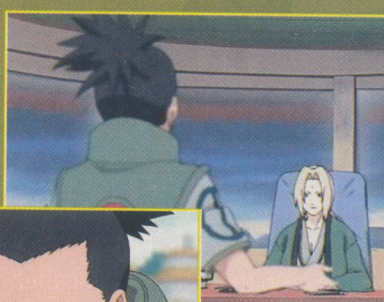
PARTIDA *Sakura intenta convencerlo para que cambie de opinión.*

¿Qué hay de Rock Lee?

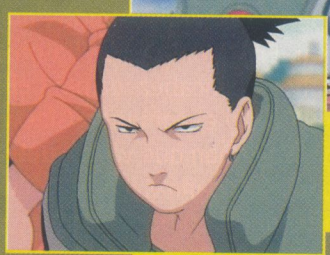
Justo al comienzo de esta temporada, Tsunade estudia el caso de Rock Lee. Su diagnóstico revela que Lee tiene graves problemas en la espalda. Sin embargo, tiene posibilidades de volver a trabajar como ninja si se somete a una compleja operación, en la que tiene el 50% de posibilidades de sobrevivir, y, realiza una dura rehabilitación. ¿Aceptará?



MISIÓN *Shikamaru dirige a su equipo.*



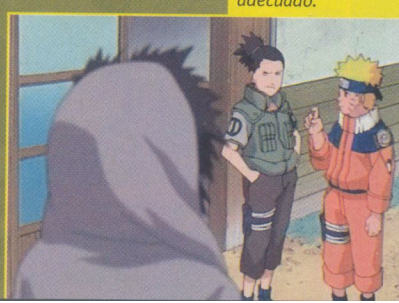
"CHUNIN" *Tsunade ha subido de categoría a Shikamaru.*



CAPITÁN *Su primera misión como capitán le gusta.*

SALIDA *Los cinco emprenden el camino.*

EQUIPO *A la búsqueda del equipo adecuado.*

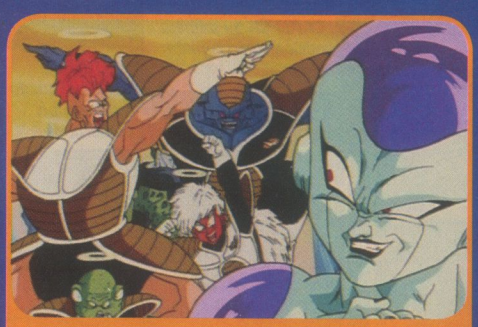


EL TORNEO DEL MÁS ALLÁ

Aunque Goku ha muerto, su espíritu sigue disfrutando en el Más Allá. Acompañando a Kaito, se encuentra con la celebración de un torneo de lucha entre los habitantes del mundo de los muertos. Llegados desde los cuatro puntos cardinales, los mejores luchadores se dan cita en el acontecimiento.

Elegido por el gran rey

Goku tiene ganas de conocer al señor del otro mundo, el gran rey Kai, y no para de darle la lata a Kaito para recorrer el camino de la serpiente lo más rápido posible. Tras algunas vicisitudes, llegan hasta el planeta en que reside. Enseguida se topan con el rey de la galaxia del oeste, el gran rival de Kaito. Al ver la aureola, comienza a burlarse de él. Además, no cree que su protegido, Goku, sea más poderoso que su guerrero Paikuhan. Entonces los dos reyes se retan a un duelo entre sus chicos, pero son interrumpidos por el gran rey Kai. En el infierno se ha producido una rebelión encabezada por Cell, Freezer, el rey Cold y el comando Ginew. Así que pide a Paikuhan que vaya a detenerlos. Goku le acompaña y, juntos, recuperan el control del averno.



CONOCIDOS *Goku se reencuentra con viejos rivales.*

Un torneo entre grandes guerreros

DIOSES *Goku conoce a los compañeros de Kaito.*

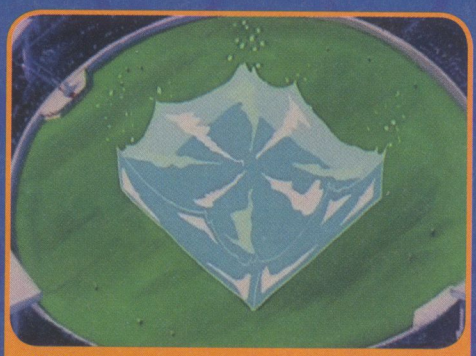
A su regreso del infierno, Kaito lleva a Goku hasta los aposentos de los guerreros elegidos de la galaxia del norte. Pero de pronto aparecen los tres reyes de las otras tres galaxias para burlarse de Kaito. Dado que no se veían desde hacía 300 años, hablan de celebrar un torneo entre sus mejores luchadores. Consultado sobre el tema, el gran rey Kai accede. Además, acuerda dar unas clases particulares al ganador. Todos están entusiasmados por el premio. En cuestión de unas horas, el estadio donde tendrá lugar está construido y todo está listo para el inicio del torneo. El acontecimiento atrae a un numeroso público que desea ver un auténtico espectáculo. Los reyes de las cuatro galaxias animan a sus pupilos. El sorteo reparte suerte y comienzan los combates.

EL SEÑOR DEL OTRO MUNDO

El gran rey Kai es el superior de los cuatro jefes que gobiernan las cuatro estrellas, siendo uno de ellos, el de la estrella del norte, Kaito. Apasionado de las artes marciales, permite que los guerreros que han muerto por causas nobles conserven su cuerpo. De ese modo, luego van a vivir a su planeta, donde pueden seguir entrenando y luchando. Pero también es un hombre al que le gustan los lujos y hacer lo que quiere, aunque siempre desde la bondad y la justicia.

Los duros rivales de Goku

Sin demasiados problemas, tanto Goku como Paikuhan y Olibu llegan a la fase final del torneo. Ahí están los ocho guerreros más poderosos de las cuatro galaxias. Todo el mundo apuesta por una victoria de Olibu o Paikuhan, que se ven las caras en el último combate de los cuartos de final. Pero Goku quiere demostrar su valía y que ser un recién llegado no juega en su contra. En su combate, se deshace de Arqua, un ser sin fuerza física en la superficie, pero muy poderoso en el medio acuático. Cuando transforma el escenario del combate en agua, Goku lo pasa mal. Por suerte es capaz de salir del agua y, mediante una onda vital, devuelve todo a su estado normal. En semifinales, se deshace de Malako, que le pone las cosas muy difíciles. Así que se clasifica para la final, donde le espera Paikuhan.



LÍQUIDO *Arqua convierte en ring en agua.*

Una final apoteósica

COMBATAZO *Goku y Paikuhan dan espectáculo.*

Después de ver cómo ha transcurrido el torneo, todos esperan ansiosos la gran final, incluido el gran rey Kai. Kaito y el rey de la galaxia del oeste incluso apuestan sobre el ganador. Antes del combate, Goku recupera fuerzas con una gran comilona –¿desde cuándo los muertos tienen hambre?–. Entonces sí que está preparado para la lucha. El combate comienza con Paikuhan exigiendo a Goku que pelee de verdad, pues sus primeros golpes no son demasiado fuertes. A partir de ahí, la velocidad de ambos y la potencia de sus ataques va en aumento. Cada uno utiliza sus mejores técnicas, por lo que el nutrido público disfruta enormemente con la pelea. Para finiquitar el duelo, Paikuhan emplea su técnica imbatible, que le da muy buenos resultados. Pero al intentar repetirla para asegurarse de que Goku no se levante, da tiempo al guerrero del espacio a contraatacar. De ese modo, es Goku quién se alza con la victoria. Su primer reto en el Más Allá ha sido todo un éxito. Ahora tiene toda la eternidad para seguir entrenando y continuar enfrentándose a los guerreros más fuertes del universo entero.

DESCALIFICACIÓN DOBLE

Aunque Goku gana el torneo, el gran rey Kai anula los resultados y descalifica tanto a Goku como a Paikuhan. El motivo esgrimido es que, durante el combate, ambos tocan con los pies el techo y eso equivaldría a "tocar tierra". Goku no se lo toma mal del todo y acepta la decisión del Señor del otro mundo. No obstante, cabe explicar que el verdadero motivo de anular la victoria es que al gran rey no le apetece dar el premio (clases particulares de artes marciales). ¿Podría deberse a que cree que Goku es más poderoso que él?

FASE FINAL DEL TORNEO

El Ejército del Ajedrez

La profecía habla de siete héroes que salvarán Mär Heaven. Sin duda, se trata del grupo comandado por Ginta. Pero, ¿de quiénes tienen que salvarlo? Ni más ni menos que del malvado Ejército del Ajedrez, que inició los juegos de guerra para decidir la lucha por el control del mundo. ¿Conoces a sus miembros?

cuatro

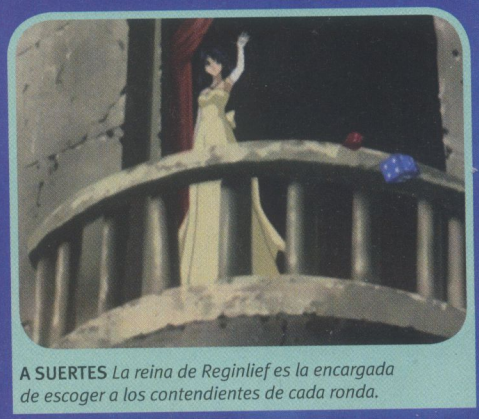
La resurrección de Phantom

Seis años atrás de que Ginta aparezca en Mär Heaven, tuvo lugar la primera gran guerra. En ella se enfrentaron los miembros del Ejército del Ajedrez contra las fuerzas del Cross Guard. Los guerreros que batallaban en nombre del bien se alzaron con la victoria gracias al empuje de Danna, un hombre procedente del mundo humano. Tras derrotar a Phantom, el Ejército del Ajedrez prácticamente desapareció. Sin embargo, cuando Ginta encuentra a Babbo, Phantom resucita y toda la maquinaria se pone en marcha. Su aspiración de controlar el mundo sigue intacta. Desgraciadamente, Mär Heaven se encamina hacia una nueva guerra.

SEDE *El castillo de Lestava oculta al Ejército del Ajedrez.*

Los juegos de guerra

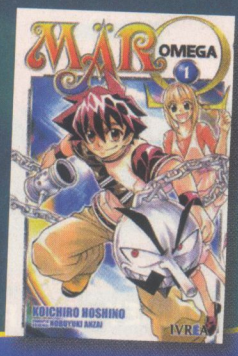
El Ejército de Ajedrez tiene su sede en el castillo real de Lestava. Allí, la reina Diana había provocado la huída de la princesa Snow poco antes de la resurrección de Phantom. Una vez Phantom está en condiciones de dirigir el ejército, comienzan los ataques a lo largo y ancho de Mär Heaven. No tarda mucho en anunciarse los segundos juegos de guerra para dirimir el futuro del mundo. El reino de Reginlief es el epicentro del mortal torneo en el que el grupo de Ginta se enfrenta a todo el Ejército del Ajedrez. Desde los peones iniciales, los siete miembros del equipo deben luchar contra un montón de rivales para poder asegurar la paz mundial. El uso de "ärms" cada vez más poderosos, así como su utilización óptima (especialmente en el caso de Ginta y Babbo) permiten a los chicos ir pasando rondas y enfrentarse a enemigos de mayor nivel. Peones, torres, alfiles o caballos, los chicos lo darán todo en los juegos de guerra. ¿Podrán detener la segunda guerra de Mär Heaven?



A SUERTES *La reina de Reginlief es la encargada de escoger a los contendientes de cada ronda.*

Mär Omega

La gran popularidad adquirida por Mär llevó a la realización de una secuela, *Mär Omega*. Protagonizada por Kai, un chico que desea tener un "ärm" poderoso. Un día, cuando se topa con ex miembros del Ejército del Ajedrez, llega en su ayuda... ¡Babbo! Juntos viven una gran aventura en la que vuelve a estar en juego la paz de Mär Heaven. Editorial Ivrea publicó en 2007 los cuatro tomos a un precio de 7,50 euros cada uno.



Orbe

Originalmente era un orbe de Caldia, la tierra de los hechiceros. Usado para sellar la maldad existente en el reino, su fuerza maléfica era tal que consiguió influir sobre Diana y Phantom. Una vez libre, formó el Ejército del Ajedrez con él como rey. Guarda un increíble secreto.

Diana

Es la hermana de Dorothy. La influencia maligna del Orbe provocó que sus ansias de poder se multiplicaran, hasta el punto de liberarlo y de robar los 798 "ärms" más poderosos de Caldia. Con el tiempo, se convirtió en reina de Lestava y madrastra de Snow.

Phantom

Atraído por los planes de Diana, la ayudó a liberar al Orbe y a robar los "ärms" de Caldia. Debido a eso, el Orbe le marcó con un tatuaje que garantiza su resurrección igual que a Diana. Como caballo líder, comanda el Ejército del Ajedrez en los juegos de guerra.

Peta

Procedente de Caldia, este caballo dirigió el ejército y se ocupó de los preparativos de cara a los segundos juegos de guerra mientras Phantom estaba muerto. Es un tipo misterioso del que se sabe poca cosa. Nanashi le odia profundamente.

Halloween

Este tipo de particular aspecto –parece una calabaza– se ha ganado a pulso su posición como caballo dentro del ejército. Sádico y sanguinario, está vengándose de las humillaciones que ha sufrido a lo largo de su vida. Odia a Alan por cosas del pasado.

Chimera

Víctima de la sinrazón de la primera guerra, Chimera es un caballo que lucha generalmente enmascarada. Posee una fuerza bestial e impone mucho con su aspecto. Pese a ello, se trata de una combatiente muy veloz y posee "arms" de tipo fantasma.

Rolan

Pasó una infancia terrible y, de no ser por Phantom, habría muerto irremediablemente. Su gratitud hacia él provoca que se esfuerce al máximo hasta llegar a ser un caballo dentro del Ejército del Ajedrez. No le gusta luchar, pero daría la vida por su protector.

Ian

Antes de que comience la segunda guerra, Ian es una simple torre. Cuando su compañera peón Gido es encerrada, acepta mostrar toda su fiereza en los juegos de guerra. Un duro entrenamiento y su victoria sobre Rapunzel le aúpan a caballo.

Loco

Claramente, es la torre más fuerte del Ejército del Ajedrez. Esta chica no muestra nunca sentimientos de ningún tipo y puede llegar a ser muy cruel. En la lucha utiliza "ärms" oscuros, por lo que resulta peligrosa. Es una de las primeras rivales de Ginta en Mär Heaven.

Las últimas horas de Rukia

La ejecución de Rukia se ha adelantado y tendrá lugar al mediodía del día siguiente. Mientras Ichigo y Renji entrenan, y algunos capitanes comienzan a moverse para evitar que se produzca, Rukia se sumerge en sus pensamientos más íntimos.

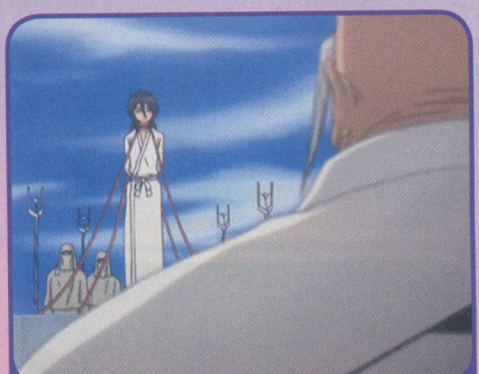
De la paz al desasosiego

Rukia ha recibido la noticia con una calma pasmosa. Resignada a su suerte, el sueño de la noche anterior la ha ayudado a sentirse en paz. Soñó con Kaien Shiba, hermano de Kukaku y Ganju. Era el subcapitán de la 13ª división y a menudo actuaba en sustitución del capitán Ukitake debido a la precaria salud de éste. Ya no sufrirá más por haberle arrebatado la vida. Llegado el momento, Rukia es conducida a la Doble Hoja. Por el camino aparece el capitán Ichimaru, que le dice que algunos capitanes están intentando detener la ejecución y que él mismo podría salvarla en ese preciso instante. Pero esto último es una broma que destroza la paz interior de la chica, que entonces se desespera ante la perspectiva de morir.

BROMA *Ichimaru le hace creer que la salvará.*

Movimientos en el Seireitei

A pesar de que Byakuya no mueve un dedo por su hermanastra, otros capitanes sí tratan de evitar la ejecución. Ukitake, a cuya división pertenece Rukia, planea la forma de impedir su muerte. ¡Piensa destruir la Doble Hoja! También Kyoraku no ve la justicia por ninguna parte y Hitsugaya se dirige a la Cámara Central. Por su parte, Zaraki, capitán de la 11ª, libera a los amigos de Orihime con el fin de atraer a Ichigo. Pero Komamura y Tosen se cruzan en su camino, de modo que se enfrenta a ellos. La batalla es descomunal. En otra parte del Seireitei, Renji lucha contra su capitán. Pese a dominar la liberación completa, Byakuya le derrota clamorosamente. Es la hora. Los capitanes y subcapitanes se reúnen frente a la Doble Hoja. ¿Realmente va a morir Rukia?



LISTA *Rukia se encuentra en la Doble Hoja.*

El sueño de Rukia: Kaien Shiba

El antiguo subcapitán de la 13ª división era un hombre alegre y cercano. Fue el primero que no trató a Rukia como una niña mimada de la aristocracia, sino como una más. Ella le admiraba profundamente. Sin embargo, cuando su esposa murió a manos de un "hollow", los deseos de venganza de Kaien le jugaron una mala pasada. El "hollow" era de tipo parasitario y acabó controlando su cuerpo, por lo que Rukia no tuvo más remedio que matarlo. Siempre ha sufrido por ello.

DIVIÉRTETE CON LAS

ACTICARDS

DEFENSAS CONTRA BACTERIAS

En la portada de Mega Hiro de este mes hay un sobre de Acticards, el nuevo juego de cartas coleccionables de Actimel, que encontrarás en los packs de Actimel Fresa y Fresa-Plátano. Aquí te explicamos cómo jugar.

¿CÓMO SE JUEGA?

Con las Acticards podrás jugar al **ACTIDUELO** (enfrentamientos rápidos por si quieres echar una partida veloz o si tienes pocas Acticards) y la **ACTIBATALLA** (cuantas más Acticards mejor, para preparar tu estrategia perfecta). Son partidas por turnos en las que los jugadores comparan sus puntos de ataque y defensa. Recuerda que las bacterias siempre atacan las primeras y que el equipo Actimel tiene que defenderse. Ahí es donde entras tú. **¡Conviértete en un campeón Actimel y gana tu batalla a las bacterias!**

EQUIPO ACTIMEL

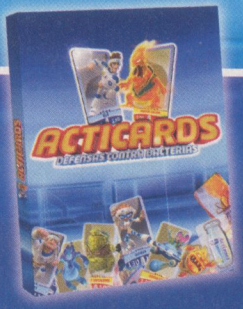
Ele: El líder del equipo. Es valiente, y también un gran estratega.
Casei: El forzudo del grupo, siempre preparado para el combate.
Nitass: Ágil y rápida, y por si fuera poco, experta en kárate.

¡PUEDEN CON TODO!

EQUIPO BACTERIAS

Suciedad: Repugnantes enemigos que lo ensucian todo... ¡puaj!
Lluvia: La humedad que se cuela por todas partes... ¡y que tan incómodo te hacen sentir!
Calor: Suben la temperatura y pueden provocar incendios. ¡Cuidado!
Frío: El enemigo más gélido. ¡Son capaces de congelarte sin que te des cuenta!

¡LOS ENEMIGOS DE TU SALUD!



¡CONSIGUE EL ÁLBUM EN LA WEB!
WWW.EQUIPOACTIMEL.COM

La Congregación de la Sombra

CARTOON NETWORK

D.Gray-Man ディー・グレイマン

La apasionante e intrigante serie *D.Gray-Man* ha revalorizado el devaluado espacio Toonami. ¿Conoces ya a Allen Walker? Este exorcista pertenece a una organización que lucha contra el Conde Milenario y sus Akuma. Hablamos de la Congregación de la Sombra.

ALLEN WALKER

Este chico de 16 años es un exorcista recién llegado a la sede de la congregación. Viene de la India, donde pasó un tiempo junto a su maestro, el general Cross Marian. De niño, se dejó embaucar por el Conde Milenario e invocó el alma de su padre adoptivo, Mana Walker, que acababa de morir. Antes de perder la razón, el alma de Mana le maldijo y provocó que el ojo izquierdo de Allen pudiera ver el alma de los Akuma. Posee una inocencia de tipo parasitario en el brazo derecho.

LENALEE LEE

Una joven exorcista que ingresó por la fuerza en la congregación cuando era una niña. Posee las "dark boots", en las que reside un fragmento de inocencia. Considera a los demás exorcistas y a los rastreadores su familia. Es alegre y siempre está dispuesta a ayudar. Desde que Allen llegó a la sede se ha convertido en su compañera inseparable para que se acostumbre cuanto antes a su nueva vida. Allen es odiado por ello, ya que Lenalee es la ídolo de muchos allí dentro.

KOMUI LEE

Es el encargado de la sección científica y de la sede de la Congregación de la Sombra en Europa. De origen chino, se esforzó en sus estudios para poder entrar en la congregación y volver a estar junto a su hermana Lenalee, que sí es exorcista. Su enorme inteligencia contrasta con las locuras que comete. Además de construir robots que provocan el caos (sus queridos Komulin), adora el café y está muy ligado a su hermana menor, a la que protege en exceso.

YUU KANDA

Un exorcista algo mayor que Allen y Lenalee. Su inocencia tiene forma de espada. Todo el mundo en la Congregación de la Sombra conoce su nombre, puesto que es uno de los mejores. Sin embargo, también es un muchacho seco, borde, solitario y que va por su cuenta. Quizás no tanto como aparenta, pero lo es. No soporta la forma de ser de Allen, al que llama "brote de soja" por su cabello blanco y por ser un novato. Guarda en secreto su motivación para luchar.

MISIONES

El jefe Komui se ocupa de asignar misiones a los exorcistas, generalmente a partir de la información suministrada por los rastreadores. La gran mayoría tienen que ver con la presencia de Akuma en un lugar determinado o con algún fenómeno sobrenatural que pudiera indicar la localización de un fragmento de inocencia. Las misiones se llevan a cabo por todo el mundo, aunque principalmente tienen lugar en Europa.

JETIX 2

VUELVE LA GRAN BATALLA MAMODO

En noviembre, La 2 comenzó la reposición de la serie y pocas semanas después Jetix también recuperaba la serie protagonizada por el rayo rubio. A la espera de nuevos capítulos, te refrescamos la memoria acerca de este emocionante anime.

CONJURO *Con el libro, Kiyomaro hace que Zatch use sus ataques.*

Cien aspirantes a rey

Cada mil años, cien niños mamodo son enviados al mundo de los humanos para protagonizar una batalla que decidirá al nuevo rey mamodo. En ese mundo desconocido para ellos, deben encontrar al humano capaz de leer su libro de conjuros. De lo contrario, no podrán luchar. Zatch es uno de esos niños. Pero él perdió la memoria y no recuerda nada. Poco a poco, los combates en los que se ve inmerso le hacen darse cuenta de la realidad. Junto con Kiyomaro, un superdotado que no se relacionaba con nadie hasta que le conoció, se enfrenta a todo aquél que aparece para desafiarle. La experiencia y la fuerza que va adquiriendo le permite realizar nuevos ataques descritos en el libro. Su apariencia de niño frágil contrasta con su ferocidad en la lucha.

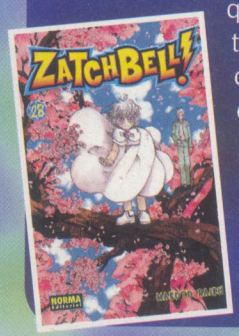
La lucha contra los malvados

A lo largo del tiempo, Zatch se enfrenta a numerosos mamodos malvados, pero también a otros que no son malos. De ese modo, consigue hacer amigos y recuperar amistades del mundo mamodo: Tia, Kanchome, Ponygon, Wonrei... Las cosas se complican para Zatch cuando descubre que perdió la memoria por culpa de un mamodo, Zeno, que guarda un gran parecido con él. Este maléfico mamodo está detrás de muchos de los ataques que recibe. Luego está Zofis, una mamodo malvada que ha despertado a los mamodos milenarios y que cuenta con los cuatro grandes mamodos milenarios. Aunados por el doctor Riddles, Zatch, Kiyomaro, Tia, Megumi, Wonrei, Li En y Ponygon se dirigen a su encuentro para la lucha definitiva. Pero también se acercan hasta allí Sherry y Brago, el temible mamodo oscuro. ¡La gran batalla mamodo entra en un momento clave!

RIVALES *La pugna por ser el próximo rey mamodo es dura.*

El manga concluirá en 2009

Norma Editorial acaba de publicar el tomo 28 del manga de *Zatch Bell!*. De ese modo, quedan tan sólo cinco volúmenes para conocer el desenlace. Si la espera de nuevos capítulos en televisión –se han emitido 78 de los 150 de que consta la serie– te tiene con los nervios de punta, la lectura del manga es una buena solución. Cada tomo cuesta 6,95 euros y la periodicidad de la colección es bimestral.



A LA CAZA DE DINOSAURIOS (PARTE 2)

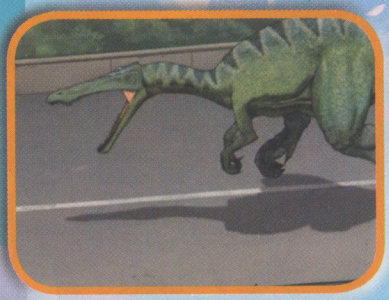
Prosiguen las batallas entre el Team-D y la Alpha Gang para conseguir las cartas de dinosaurios que están desperdigadas por el mundo. ¡Los chicos incluso visitan la guarida del doctor Zeta!

STIRACOSAURIO

Elemento: rayo
Activado en: Maui (Hawaii)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 8

Al principio es muy manso e incluso ayuda a Chomp con su problema en la pata. Pero acaba en las garras de la Gang Alpha y el doctor Zeta altera su comportamiento.

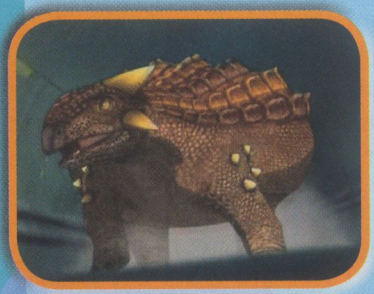
SUCHOMIMUS



Elemento: agua
Activado en: Mónaco
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 11

Cuando aparece en la costa azul francesa, la gente cree que se trata de un monstruo marino. El profesor Taylor tiene que intervenir para que el Team-D pueda reducirlo.

ANQUILOSAURIO

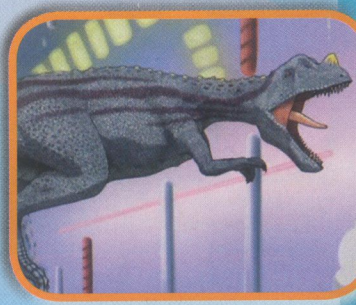


Elemento: tierra
Activado en: el metro de Tokio (Japón)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 9

Para un dinosaurio que adora la tranquilidad, el suburbano tokiota no es el mejor sitio para descansar. El ruido incesante lo vuelve furioso, pero Ace consigue calmarlo.

CERATOSAURIO

Elemento: viento
Activado en: la guarida Zeta
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 12



Aparece accidentalmente cuando entra en contacto con el aspirador de Helga. El Team-D se teletransporta sin saber que se dirige a la guarida de sus enemigos. Entonces Rex lo acoge.

PTERANODON

Elemento: hierba
Activado en: Tokio (Japón)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 10

El más conocido saurio volador. La carta es de tres ejemplares que vuelan y atacan juntos. Hasta que la obtienen los chicos, reposaba en el álbum de un tipo extraño.

PACHYCEPHALOSAURIO

Elemento: viento
Activado en: Roma (Italia)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 14

A causa de la experimentación, este saurio se muestra confundido. Incluso llega a atacar al doctor Zeta. El enorme poder que adquiere con los experimentos le hacen casi invencible.

JETIX

LOS 10 POKÉMON MÁS CHULOS DE SINNOH

A lo largo de *Diamond & Pearl*, la décima temporada de la serie, se da a conocer nuevos Pokémon y otros ya conocidos toman gran importancia. Tras visionar toda la temporada, hemos confeccionado este listado con los 10 Pokémon más chulos que aparecen.

10. Bastiodon

Este Pokémon tan resistente pertenece a Acerón, el padre de Roco. ¡Puro acero!

9. Drapion

Está a las órdenes de J, la cazadora ilegal de Pokémon. ¡Ojo con su aguijón venenoso!

8. Luxray

Aparece en la película de la décima temporada, *El desafío de Darkrai*.

7. Lucario

Está a las órdenes de J, la cazadora ilegal de Pokémon. ¡Ojo con su aguijón venenoso!

6. Pachirisu

Un simpático Pokémon de tipo Eléctrico que acompaña a Maya.

5. Croagunk

Aunque primero se une al Team Rocket, se encapricha de Brock y se une a él.

4. Piplup

El Pokémon de inicio que elige Maya en su viaje de entrenamiento para ser Coordinadora Pokémon.

Turtwig

Se encariña de Ash tras coincidir en una de las malas pasadas del Team Rocket.

3

Chimchar

Cuando Polo lo abandona por no dar la talla, Ash lo recoge y lo entrena. Él le devuelve su cariño con esfuerzo en el combate.

2

Aipom

Ash lo capturó antes de llegar a la región de Sinnoh, pero allí toma incluso mayor protagonismo entre travesuras y combates.

1

¿Qué animes veremos en 2009?

Cierto, aún es pronto para saber todo lo que se emitirá hasta diciembre, pero unas cuantas series se pueden adivinar a la vuelta de la esquina. Aquí tienes un resumen de lo que esperamos ver a lo largo de 2009 en la tele. ¿Se emitirán todas?

1 BLUE DRAGON

Shu es un niño que vive felizmente en su aldea hasta que las fuerzas maléficas de Nene inician la invasión del país. Entonces, se lanza a defender su tierra junto con sus amigos Jiro y Kluke. Son simples niños, pero cuentan con la ayuda de la mercenaria Zola y una criatura llamada Marumaro. Y, de pronto, obtienen la capacidad de convertir sus sombras en poderosos monstruos. El de Shu es, además, uno de los más fuertes del mundo: Blue Dragon. Hechiceros, guerreros y toda clase de criaturas saldrán a su paso de camino hacia la fortaleza de Nene.

Nº de episodios: 101

2 DIGIMON SAVERS

Agumon acaba de escapar de los DATS, una organización secreta que se ocupa de controlar los Digimon salvajes que entran en el mundo humano. Entonces conoce a Masaru, un chaval que siempre anda metido en peleas callejeras. Tras mantener una pelea, Agumon se va a vivir con el chico y enseguida se hacen amigos inseparables. Los DATS no tardan en encontrar al Digimon, pero para sorpresa de Masaru, le ofrecen trabajar con ellos. A partir de entonces, Masaru y Agumon forman equipo para combatir a los Digimon peligrosos. En esa tarea les ayudan otras parejas de humano y Digimon.

Nº de episodios: 48

3 SOUL EATER

En la academia de "shinigami" entrenan y mejoran sus habilidades muchachos que esperan convertirse en "shinigami" de pleno derecho. Para ello, deben atrapar 99 almas de humanos perversos y una alma de bruja. Entonces su arma se convertirá en una guadaña de la muerte y ellos alcanzarán el nivel de "shinigami". Maka, Black Star o Death the Kid son algunos de esos estudiantes que aprovechan la mínima ocasión para aumentar su casillero de almas humanas capturadas. Todos poseen un arma que habitualmente mantiene forma humana, pero que en la lucha adopta su letal forma real.

Nº de episodios: 51

4 TUTOR HITMAN REBORN!

La familia Vongola es uno de los clanes mafiosos más fuertes de Italia, pero corre el peligro de perder su estatus ante la falta de un heredero. Tras mucho rebuscar, el Don descubre un familiar lejano. Se trata de Tsunayoshi Sawada, un adolescente japonés, que se ve obligado a aceptar su destino. Dado que necesita un entrenamiento exhaustivo inmediato, el Don envía a Japón a Reborn, el mejor asesino profesional a su servicio. Pese a que Reborn parece un niño pequeño, resulta un peligrosísimo pistolero. Y Tsuna, que es gafe, torpe y cortito, ¡le saca de sus casillas constantemente!

Nº de episodios: 118 (sigue en emisión)

5 GINTAMA

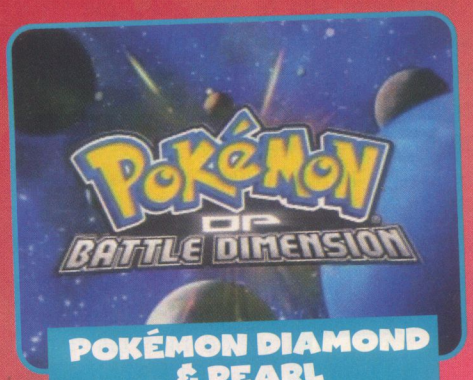
En el Japón feudal conviven a la fuerza humanos y alienígenas. Muchas cosas han cambiado desde que llegaron los primeros extraterrestres y obligaron a los humanos a firmar un acuerdo de paz. Una de las normas prohíbe llevar armas por la calle. Y claro, los samuráis fueron los primeros en verse afectados. Desde entonces, Gintoki no tiene apenas trabajo, por lo que acepta cualquier encargo, sin importar su naturaleza. Eso provoca que se meta en muchos líos, tanto con humanos como con alienígenas. Tampoco es muy querido por el Shinsengumi, las fuerzas del orden del gobierno.

Nº de episodios: 140 (sigue en emisión)

6 LAS PELÍCULAS DE DETECTIVE CONAN

Una de las grandes sorpresas del año. Todavía no se sabe qué cadenas autonómicas adquirirán los derechos de emisión de las cuatro películas que se distribuyen por el momento, así que tendrás que contentarte con saber que pronto podrás verlas en tu idioma. Eso sí, te podemos adelantar en exclusiva los títulos: *Rascacielos en peligro*, *La decimocuarta víctima*, *El último mago* y *Testigo presencial*. Para empezar, no está mal. ¡Esperemos llegar a ver los doce largometrajes que se han realizado hasta ahora de los enigmáticos casos en que se ven envueltos Conan y sus amigos!

Y LOS NUEVOS EPISODIOS DE...



POKÉMON DIAMOND & PEARL

Y "Battle Dimension" de apellido. Ése será el nombre completo de la decimoprimera temporada de esta longeva serie. Una tanda de capítulos en la que Ash, Maya y Brock continúan con su entretenido viaje a lo largo y ancho de la región de Sinnoh. Los chicos se esforzarán en sus combates y exhibiciones Pokémon para demostrar que son los mejores.

NARUTO

Animax acaba de estrenar la tercera temporada de la serie de ninjas, pero en 2009 habrá más. En estos momentos se encuentra en proceso de traducción y doblaje la cuarta temporada, que abarca los capítulos 157 al 220 y son distintas sagas exclusivas del anime. Así, a continuación se da paso a *Naruto Shippuden*, que no llegará hasta bien entrado 2010.

BLEACH

Aunque ya se han emitido en Buzz, Cuatro aún tiene que estrenar 52 nuevos episodios de la serie protagonizada por Ichigo Kurosaki. En ellos, concluye la emocionante saga de la Sociedad de Almas y, a continuación, los chicos se enfrentan a la amenaza de los Bount. Para derrotarlos necesitarán la ayuda de los "shinigami" y de unos seres muy especiales.

¡Llegan los torneos organizados!

Tras mucho investigar ciertos rumores que habían llegado a nuestra redacción, Mega Hiro ha tenido acceso a una información muy bien guardada por Panini, el nuevo circuito de torneos y presentaciones de producto que el departamento de Juego Organizado de esta casa está preparando con el juego de cartas de Pokémon...

Seguramente, cuando estés leyendo estas líneas, la página web de Panini que te informará de todo lo relacionado con el juego ya estará disponible, aunque ahora mismo aun está en construcción. Mucho están trabajando para poder ofrecerte los listados de todas las cartas, las barajas con las que podrás mejorar tu nivel de juego, conocer las tiendas especializadas donde se pueda jugar, trucos para mejorar tu juego e incluso una aplicación que te enseña a jugar si aun no sabes cómo se hace.

Está previsto que haya un circuito de ligas de Pokémon por todo el país que consistirán en una serie de tiendas que ceden sus zonas de juegos para que podamos enfrentarnos con otros entrenadores Pokémon y sus barajas, iy simplemente por participar, ya nos llevamos un regalo! Luego, si quieres ser de los mejores entrenadores Pokémon, tendrás todo un circuito de torneos a nivel nacional donde se elegirá al mejor entrenador Pokémon de España, pasando por rondas eliminatorias en todas las comunidades autónomas para conocer, también a los mejores entrenadores de cada provincia.

Para todo ello te ayudarán una serie de voluntarios, y sobre todo, una serie de tiendas especializadas donde nos informarán y asesorarán sobre cómo jugar, pondrán a tu disposición sus zonas de juego, y además, tienes a tu disposición todo tipo de productos de Pokémon, incluyendo todas las expansiones del juego de cartas.

Ves practicando y leyendo bien las reglas para estar bien preparados, porque pronto pasarás a estar dentro de la liga de los mejores entrenadores Pokémon de España y la competición será dura.

¡Nos vemos en la arena!

DIAMANTE & PERLA
GRANDES ENCUENTROS

Ya puedes disfrutar de la nueva expansión del juego de cartas coleccionables de Pokémon D&P, que lleva por título "Grandes encuentros"... y que tiene muchas, muchas novedades interesantes.

Grandes encuentros presenta más de 100 nuevas cartas, entre las que se incluyen, además de un montón de nuevos Pokémon, nada menos que dos nuevos Pokémon legendarios (Cresselia y Darkrai), capaces de lanzar unos ataques realmente terroríficos. Naturalmente, a eso hay que añadir nuevos Pokémon, cartas de entrenador... en resumen, un montón de novedades que podrás encontrar en tres mazos temáticos de sesenta cartas (Tiempo Eterno, Espacio Infinito y Noche Interminable) y en los típicos sobres de expansión, que en esta ocasión puedes adquirir también en packs de dos sobres que incluyen una carta holográfica. Con ellos podrás acabar de personalizar tus mazos para poder disfrutar al máximo de los espectaculares combates que promete esta nueva expansión.

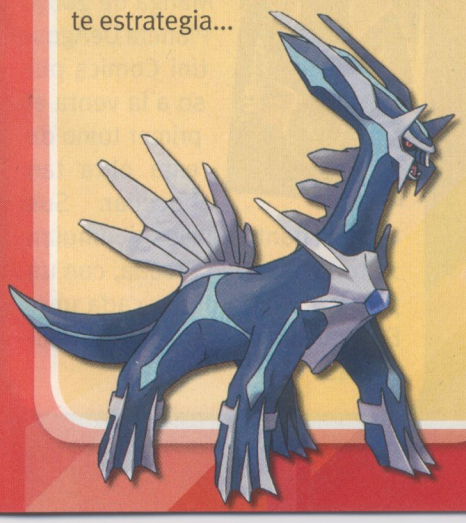
DARKRAI, POKÉMON DE LEYENDA

Sin duda una de las novedades más interesantes de Grandes Encuentros es la presencia de Darkrai, Pokémon legendario de tipo Oscuridad con un poder muy interesante: usando Oscuridad Interminable dejarás Dormido al Pokémon Defensor de tu rival... ¡y según el resultado de una tirada de monedas, podrías incluso llegar a dejarle Fuera de Combate!

MAZOS TEMÁTICOS

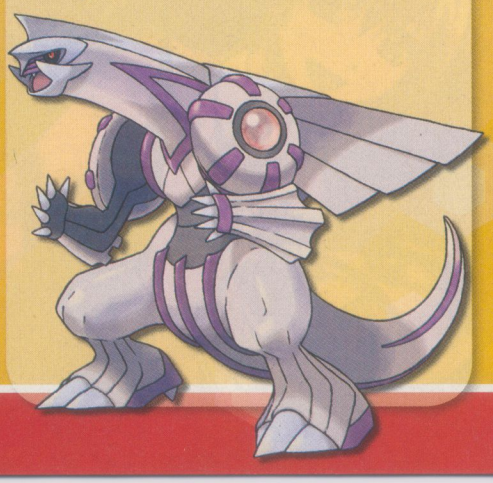
TIEMPO ETERNO
MAZO TEMÁTICO

Tiempo Eterno: Basado en Dialga, este mazo trata de desevolucionar a los Pokémon de tu oponente para facilitarte la victoria. Una interesante estrategia...



ESPACIO INFINITO
MAZO TEMÁTICO

Espacio Infinito: Palkia y su ataque de Transatrás forman la base de este mazo, en el que también tiene su importancia Exploud y su demoledor ataque Ruido.



NOCHE INTERMINABLE
MAZO TEMÁTICO

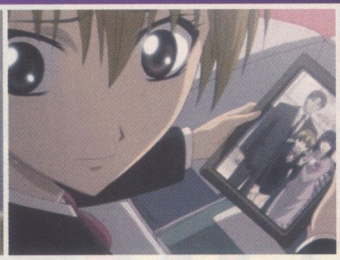
Noche Interminable: Incluye a Darkrai, y cuenta con una potente alineación de Pokémon Oscuridad, Fuego y Planta que podrás usar para no dar tregua a tu rival.

MAJIN TANTEI NOGAMI NEURO

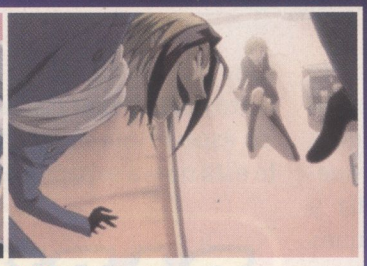
UN DETECTIVE DEMONÍACO

En el mundo existen muchos tipos de detectives privados. No todos son como Conan Edogawa o Kogoro Mouri, sobre todo cuando dicho detective ni siquiera es humano. Como Neuro Nogami, un demonio que se alimenta de enigmas.

PESAR Yako ha perdido a su padre, a priori por un suicidio.



VOCES Alguien le dice que se trató de un crimen.



JEFE Neuro la toma como esclava a cambio de atrapar al asesino de su padre.

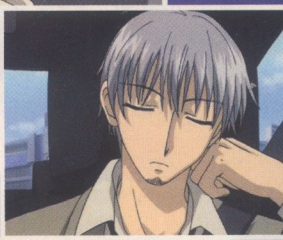
Cuando su padre es brutalmente asesinado, Yako Katsuragi se siente desolada y vacía. Sin embargo, apenas tiene tiempo para digerir la desgracia. Mientras la investigación oficial sigue su curso, un misterioso tipo entra en su vida. Dice llamarse Neuro Nogami y proceder del mundo demoníaco. Lo peor del caso... ¡es que es verdad! Neuro pertenece a una de las clases más inusuales de demonios y se alimenta de enigmas. Como ya ha devorado todos los misterios de su mundo, ha decidido trasladarse al mundo humano, donde los hay en gran cantidad y calidad.

Para no levantar sospechas, el demonio convierte a Yako en su colaboradora –o más bien esclava– a cambio de encontrar al asesino de su padre. Tras cumplir su parte del trato, Yako empieza a hacerse pasar por detective y así él queda en un segundo plano como ayudante. De ese modo, Neuro y Yako desenmascaran toda clase de horrendos y enrevesados crímenes. Mientras el demonio se pone las botas devorando enigmas, Yako va adquiriendo cierta notoriedad. Eso hace que el detective de policía Eishi Sakazuka sospeche de Neuro, a la vez que el sádico asesino "X" se fija en él. ¿Bastarán los 777 instrumentos del mundo demoníaco de Neuro para atrapar a "X"?

NEURO Es un demonio que se alimenta de enigmas.

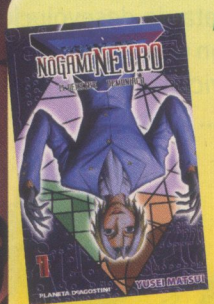
YAKO Una estudiante que trabaja como detective para Neuro.

SAKAZUKA No se fía de Neuro, pero le deja hacer.



GODAI Trabaja como secretario de Neuro a la fuerza.

El manga



En el Salón del Manga de 2007, Planeta DeAgostini Comics puso a la venta el primer tomo de esta obra tan peculiar. Sus espeluznantes casos acumulan 13 tomos hasta la fecha, con un precio de 5,50 euros cada uno. En Japón ya alcanzan los 20 volúmenes.

ONE PIECE

Nami

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Anmation

FICHA

Nombre:	Nami
Color de pelo:	naranja
Color de ojos:	marrón
Profesión:	navegante pirata (y ladrona)
Le gusta:	el dinero
Técnica:	el arma climática

HISTORIA

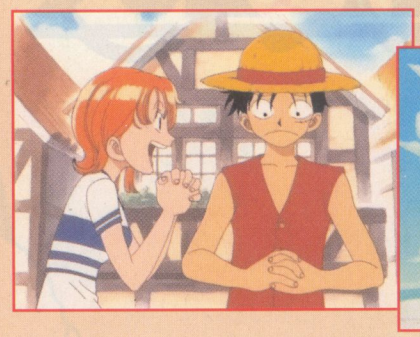
Al igual que sus compañeros de la banda del sombrero de paja, Nami no ha tenido una vida sencilla. Cuando Arlong Escualo y sus hombres-pez llegaron a la isla en que vivía, sometieron a su pueblo. Asesinaron a su madre adoptiva, Bellemere, y a ella la separaron de su hermanastra Nojiko. Arlong se había fijado en sus dotes para la navegación y decidió que trabajaría para él. Nami tuvo que aguantar durante años el convivir con el asesino de Bellemere porque le había prometido que, si conseguía 100 millones de berris, devolvería la paz a su pueblo.

Durante ese tiempo, Nami aprendió a aprovecharse de sus armas de mujer. Ya adolescente, se convierte en toda una ladrona y, aunque odia a los piratas, acaba haciendo amistad con Luffy y los chicos. Cuando derrotan a Arlong y sus esbirros, liberando a su pueblo, se embarca en el Alma de Merry para descubrir lo que esconde el vasto mar. Su carácter enérgico y fuerte sirve de baremo del estado de ánimo de la tripulación. ¡Y para mantenerlos a raya!

NAVEGANTE
Sin ella, el Alma de Merry estaría perdido.

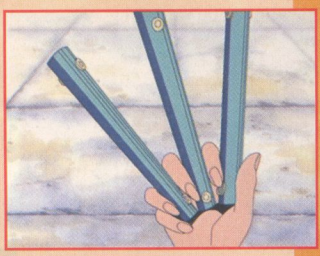
EN LA BANDA

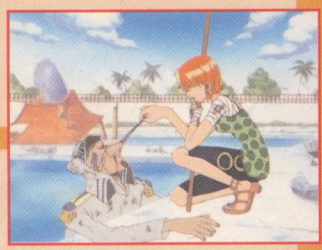
Nami se incorpora a la banda en tercer lugar, tras el propio capitán, Luffy, y Zorro. Aunque les abandona temporalmente, regresa a su lado como navegante. Se ocupa del timón y de decidir el rumbo a tomar. Tiene en Sanji a un galán admirador.



ARMA

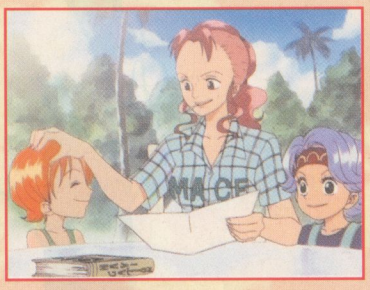
Nami no posee fuerza física ni tiene grandes habilidades para la lucha. Por eso le pide a Usuff que cree un arma para ella. El inventor narigudo fabrica un arma climática con la que Nami puede atacar con elementos climatológicos. Sus rivales, como Doña San Valentín, Doña Dobledeo o el sacerdote Kotori, la conocen.

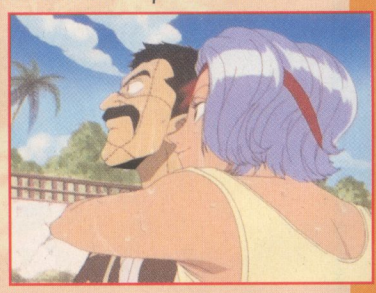


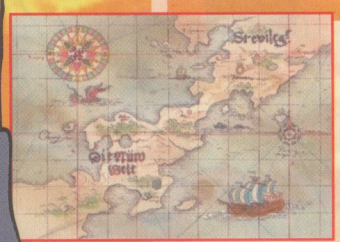


FAMILIA

Nami es hija adoptiva de Bellemere, ex miembro de la Marina que encontró dos bebés tras una batalla y las adoptó. La otra niña era Nojiko, su hermanastra . De Bellemere, Nami ha heredado su fuerte carácter y su amor por los mandarinos. Con Nojiko comparte el amor por la vida.

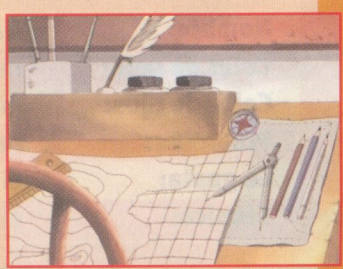






SUEÑO

Desde que era niña, a Nami le ha gustado la cartografía. De pequeña solía decir que algún día dibujaría un mapa cartográfico de todo el mundo. Por eso, al conocer a Luffy y salvar a su pueblo, se embarcó en el Alma de Merry para navegar en todos los mares.



One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

MEGA HIRO
http://keroro.luk.es
SERGEANT
KERORO
© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.
LUK INTERNACIONAL

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

MEGA HIRO

B TEAM

Metal Cartoon Squad

Most Wanted ENTERTAINMENT

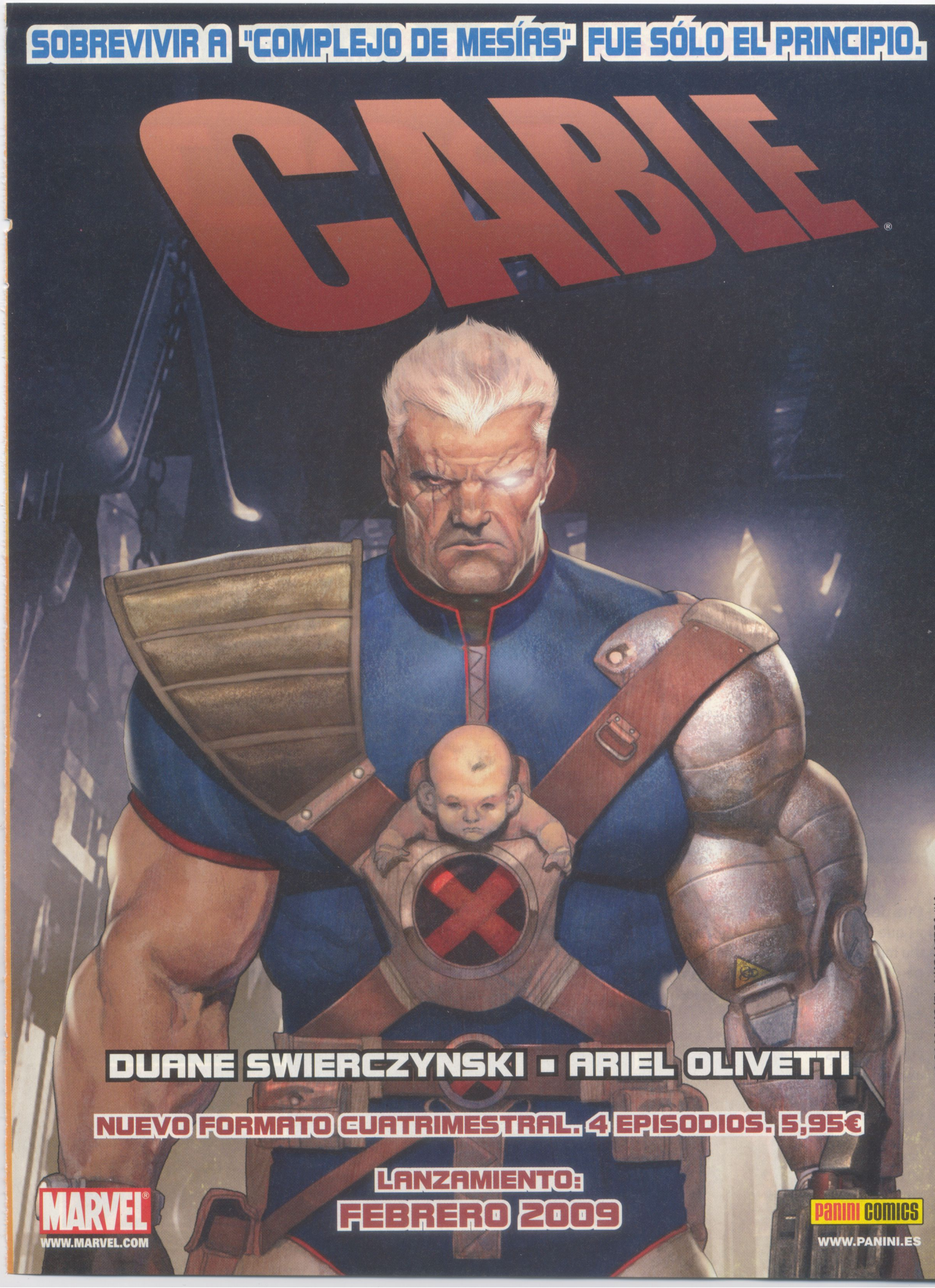
Virgin PLAY

V.2 PLAY

ONE PIECE
MEGA HIRO
One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

SOBREVIVIR A "COMPLEJO DE MESÍAS" FUE SÓLO EL PRINCIPIO.

CABLE®



DUANE SWIERCZYNSKI ▪ ARIEL OLIVETTI

NUEVO FORMATO CUATRIMESTRAL. 4 EPISODIOS. 5,95€

LANZAMIENTO:
FEBRERO 2009

MARVEL®
WWW.MARVEL.COM

panini COMICS
WWW.PANINI.ES

© 2009 MARVEL CHARACTERS INC.

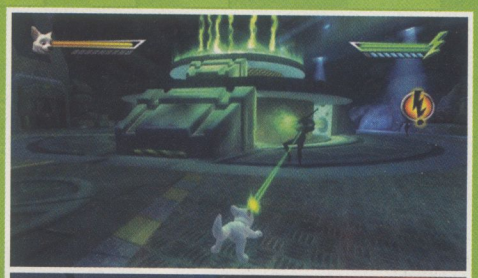
BOLT

Si has visto la película, ya conocerás la historia de Bolt, un perro que protagoniza una serie de acción en televisión y que cree que tiene superpoderes en la vida real. ¿Quieres ponerte en la piel de este simpático perro y vivir sus aventuras? ¡Pues ahora puedes hacerlo!

BOLT

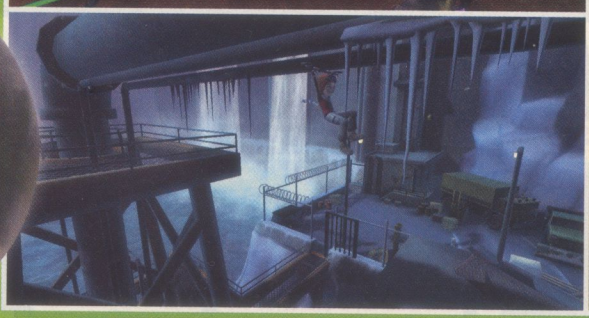
COMPAÑÍA:
Disney
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
Wii, PS2, PS3, DS, Xbox 360, PC
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
Jugadores: 1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Y lo mejor de todo es que el argumento de Bolt, el videojuego, tiene lugar dentro de un episodio de la serie que protagoniza el perro, de manera que no tendrás los mismos problemas que él en la peli... ¡en otras palabras, podrás contar con todas las habilidades y superpoderes no sólo del propio Bolt, sino también de su dueña, Penny! Tu objetivo será, naturalmente, salvar el mundo de los planes del malvado Dr. Calico, que como todo buen villano tiene un montón de sicarios y aparatos a los que deberá hacer frente Bolt.



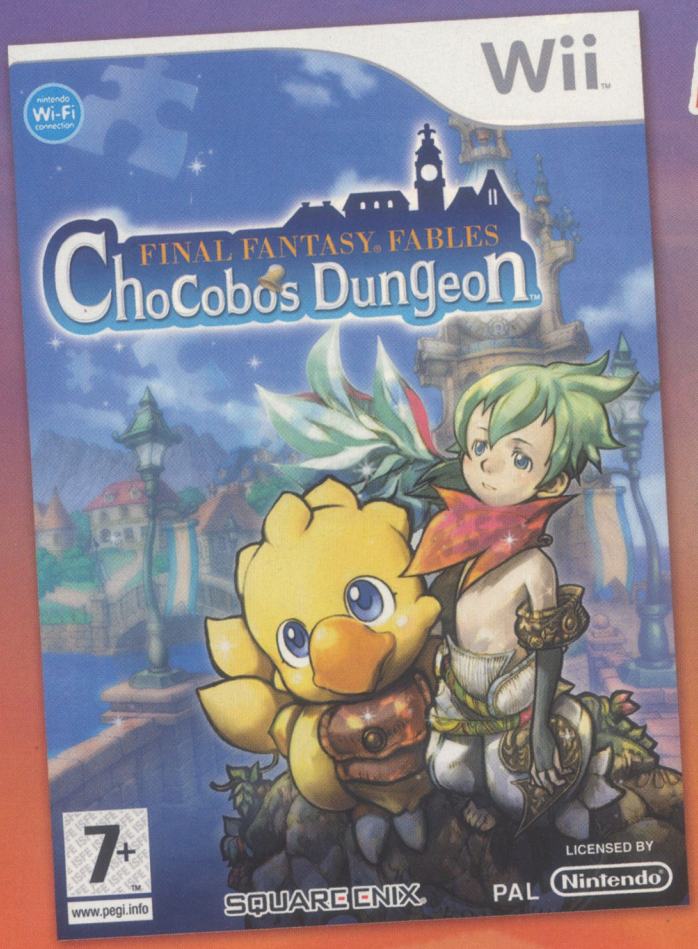
Poderes para todos los gustos

Pero Bolt no está precisamente manco. Su visión de rayos láser puede derretir el acero, y su superladrido emite ondas sonoras que aturden e incapacitan a sus enemigos. Esos son sólo dos de las armas "caninas" que deberás utilizar a lo largo del videojuego. Las habilidades de Penny son más sutiles, ya que puede infiltrarse sin problemas en instalaciones del enemigo y forzar sus ordenadores, lo que te permitirá jugar a una serie de divertidos minijuegos. Sin olvidar, claro está, su patinete... Así que tanto si lo tuyo es el combate frenético y alocado (y de eso sabe mucho Bolt), como si prefieres el sigilo y la discreción para alcanzar tus objetivos (en cuyo caso te lo pasarás en grande cuando manejes a Penny), Bolt tiene algo interesante que ofrecerte... ¡Eso sí, nadie ha dicho que la cosa será fácil, así que prepara tus dedos para hacer frente a los sicarios de Calico!



VIAJA POR EL MUNDO

Otro de los alicientes del videojuego es que Bolt y Penny viajarán por medio mundo, siempre dentro de la serie de televisión que protagonizan. Rusia o Italia son sólo dos de los escenarios que visitarán en el transcurso de sus aventuras... ¡aprovecha esta oportunidad de hacer algo de turismo, aunque sea virtual!



¡CONCURSA!

¡AYUDA A CHOCOBO A BUSCAR LOS RECUERDOS PERDIDOS CON FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO'S DUNGEON!

¡Descubre un mundo lleno de magia con **FINAL FANTASY FABLES: Chocobo's Dungeon** y participa en nuestro concurso de 10 copias del juego! Para participar basta con que nos envíes un dibujo bien chulo de alguno de los personajes del juego... ¡aquí arriba tienes algunos ejemplos! ¡Recuerda, los mejores dibujos tendrán premio!

proein games SQUARE ENIX Wii 7+ www.pegi.info

www.chocobogame.com

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. DISEÑO DE PERSONAJES: Toshiyuki Itahana CHOCOBO'S DUNGEON, FINAL FANTASY, el logo de Chocobo's Dungeon, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

Nombre: _____
Dirección: _____
Ciudad: _____ C.P.: _____
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 30
CONCURSO CHOCOBO'S DUNGEON
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesadó. Promoción válida hasta el 28 de febrero de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno. Los dibujos no serán devueltos a sus autores. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Ponte en la piel del príncipe Marth y salva el reino de Altea de las hordas que amenazan con destruirlo en el nuevo RPG para Nintendo DS... ¡*Fire Emblem: Shadow Dragon* no te dará respiro!

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

COMPAÑÍA:
Proein
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya disponible

Después de estrenarse en Wii, la saga de *Fire Emblem* llega ahora a Nintendo DS con *Shadow Dragon*, un interesante RPG de ambientación medieval fantástica que te pone en la piel del príncipe Marth de Altea. Su padre, el rey, ha sido traicionado y asesinado por sus reinos aliados. La aventura empieza cuando Marth debe escapar de su propio palacio para evitar ser capturado por las tropas enemigas. Empieza así una trepidante aventura en la que, acompañado por un grupo de valerosos caballeros leales al reino y otros personajes pintorescos, deberás recuperar tu trono...

Rol de toda la vida

Shadow Dragon es un RPG puro, y eso significa que deberás avanzar por la trama a golpe de espadazo y lanzazo. Manejarás a Marth y sus acompañantes a lo largo de los diferentes capítulos de la historia, moviéndolos a lo largo de sucesivos turnos en los que tus tropas y las enemigas se moverán en los diferentes escenarios en los que te encuentres. A lo largo del juego visitarás todo tipo de lugares y tendrás a tus órdenes a todo tipo de unidades, desde caballeros y arqueros leales a Altea hasta curanderos o magos, pasando por piratas arrepentidos. Todos ellos tendrán sus propias características y habilidades, que irán progresando a medida que ganen batallas y suban de nivel. Ni que decir tiene que la dificultad del juego, y por lo tanto de los combates, irá creciendo a medida que avances, y escaramuzas que al principio te llevaban sólo unos minutos se convertirán en auténticas batallas campales en fases más avanzadas del juego. En esos momentos, aprovecha al máximo las habilidades especiales de cada una de tus tropas, para alcanzar por fin tu objetivo final: ¡vencer al mal y recuperar tu reino perdido!

CON DISEÑOS DE SHIROW

Una de las curiosidades de *Fire Emblem: Shadow Dragon* es que cuenta con diseños de personaje del mismísimo Masamune Shirow, responsable de obras como *Appleseed*, *Dominion Tank Police* o *Ghost in the Shell*. El resultado es francamente espectacular... ¡es una lástima que sólo podamos ver esos diseños en las escenas de introducción de cada uno de los capítulos!

TAMAGOTCHI CONNECTION CORNER SHOP 3

Comercia con tus tamagotchis y hazte con una clientela selecta desde tu tienda en Ciudad Tamagotchi. ¡Con *Tamagotchi Connection Corner Shop 3*, tendrás la responsabilidad de administrar una tienda de tamagotchis... y pasártelo en grande mientras interactúas con una ciudad de mascotas!

El comercio va bien en Ciudad Tamagotchi. En las últimas fechas han abierto sus puertas más de una docena de tiendas nuevas, y entre ellas hay de todo: desde una panadería hasta una heladería, pasando por otros establecimientos menos... habituales. Tu objetivo en el juego será elegir una de estas tiendas y ganarte una clientela fiel que vuelva cada día a comprar tus productos. Pero no todo va a ser trabajar, claro, y cuando termine el duro día en la tienda, podrás relajarte en el parque o incluso escribir tus vivencias en tu diario... ¡que puedes compartir con tus amigos vía Wifi!

Un comercio exigente

Conseguir una clientela fija no es nada fácil. Para lograrlo hay que reunir varios ingredientes diferentes: tienes que vender buenos productos, crear un ambiente amigable (podrás modificar y mejorar el interior de tu tienda)... y, claro está, la suerte también juega un papel importante. Elijas la que elijas de las doce tiendas nuevas, tendrás que estar atento a todas estas cuestiones si quieres alcanzar el éxito. Pero las tiendas no son la única novedad del juego, y es que también podrás conocer a nuevos personajes en tu mundo virtual: Violetchi, Mametchi, Kuchipatchi y Memetchi son los nombres de algunos de los nuevos amigos que te ayudarán a abrirte paso en la cada vez más bulliciosa Ciudad Tamagotchi. ¿Conseguirás ser el tamagotchi más próspero? ¡Demuéstralo en *Tamagotchi Connection Corner Shop 3*!

TAMAGOTCHI CONNEXION: CORNER SHOP 3

COMPAÑÍA:
Atari

GÉNERO:
Simulador social

PLATAFORMA:
Nintendo DS

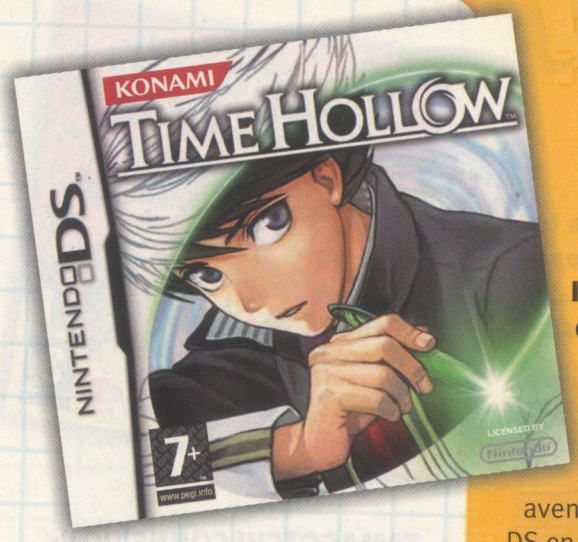
IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1, multijugador

DISPONIBLE:
Ya disponible

EL PARQUE DE TUS SUEÑOS

Tamagotchi Connection Corner Shop 3 no sólo puedes personalizar tu tienda, sino que también puedes decidir cómo será el parque en el que descanses tras tu jornada laboral. Un parque que podrás decorar con fuentes, setos y plantas, y en el que podrás charlar con otros tamagotchi. ¡En resumen, un lugar ideal para relajarse!



TIME HOLLOW

Imagínate que una mañana cualquiera te despiertas y descubres que tus padres han desaparecido... ¡de hecho, llevan más de diez años desaparecidos! Esa es la dura realidad a la que se enfrenta Horo Tokio, el protagonista de *Time Hollow*.

TIME HOLLOW

COMPAÑÍA:
Konami
GÉNERO:
Aventura
PLATAFORMA:
Nintendo DS
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Time Hollow es una aventura para Nintendo DS en la que te adentrarás en un misterioso mundo en el que existen las paradojas temporales. En otras palabras, que podrás moverte por el pasado, el presente y el futuro mientras tratas de averiguar qué ha sido de tu familia. Una importante ayuda en tu misión será el Lápiz Hueco, un misterioso objeto que encontrarás al dar los primeros pasos en el juego, y que te permitirá crear túneles temporales hacia el pasado con sólo pasar el stylus sobre zonas concretas de la pantalla táctil de la DS.

Una trama compleja y un lápiz maravilloso

A medida que avances en la trama, descubrirás que tus padres han sido secuestrados por una misteriosa entidad de origen desconocido, y te irás adentrando en un terreno extraño y hasta cierto punto peligroso. Por suerte, el misterioso lápiz que te acompaña te permitirá viajar al pasado si ocurre alguna desgracia irreparable, hasta un punto en el que puedas tomar una decisión diferente que evite esa desgracia. El lápiz también te permite averiguar más información sobre un personaje u objeto de la historia si lo rodeas con un círculo en la pantalla táctil, pero deberás cuidar su utilización porque tiene un límite. Además, no debes olvidar que, aunque viajar al pasado puede servir para arreglar las cosas, también puede causarte nuevos problemas si cometes algún desliz inesperado. Ya lo sabes... ¡iándate con pies de plomo y ármate de tu lápiz para desentrañar el inquietante misterio de *Time Hollow*!

VÍDEOS DIGNOS DE UN ANIME

Las escenas de vídeo intercaladas a lo largo de la trama de Time Hollow han sido creadas por el estudio de animación AIC, cuyos animadores han participado, entre otros, en títulos como *Bubblegum Crisis, Blood* o la película de *Ah! My Goddess*. Por lo tanto, la calidad en esas escenas está más que garantizada...

¡CONCURSA!

¡GANA LA GUERRA CON EL B-TEAM, EL PELOTÓN MÁS CHIFLADO!

B-Team Metal Cartoon Squad para Nintendo DS te pone en la piel del grupo de mercenarios más esperpéntico! ¡Participa en el concurso de **10 unidades** del juego enviándonos el mejor diálogo que se te ocurra para los dos personajes que ves aquí arriba, que están a punto de entrar en guerra! ¡Los diálogos más divertidos se llevarán un premio!

Most Wanted ENTERTAINMENT

B TEAM Metal Cartoon Squad

Virgin PLAY

v.2 PLAY

B TEAM - Metal Cartoon Squad © 2008. Publicado por v.2 PLAY. v.2 PLAY y el logo de v.2 PLAY son marcas comerciales registradas por Virgin Play, S.A. Reservados todos los derechos. Desarrollado por Most Wanted Entertainment. Most Wanted y el logo de Most Wanted son marcas comerciales registradas de Most Wanted Entertainment. Reservados todos los derechos.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____

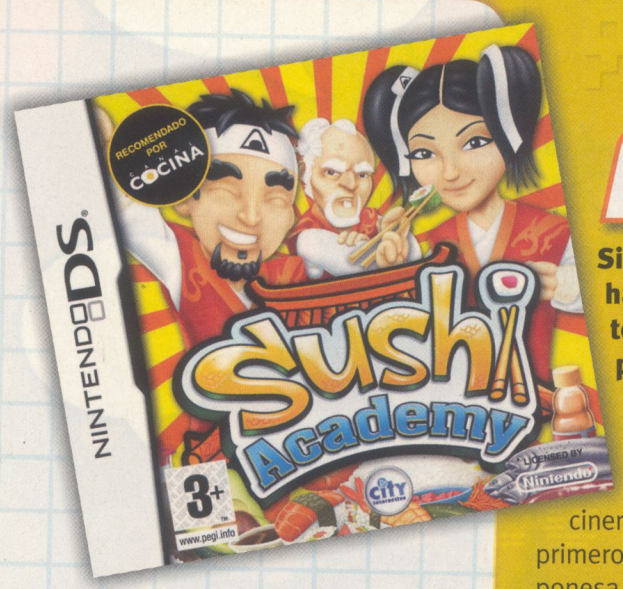
Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 30
CONCURSO B-TEAM
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 28 de febrero de 2009. Los mejores diálogos serán elegidos por un jurado interno. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).



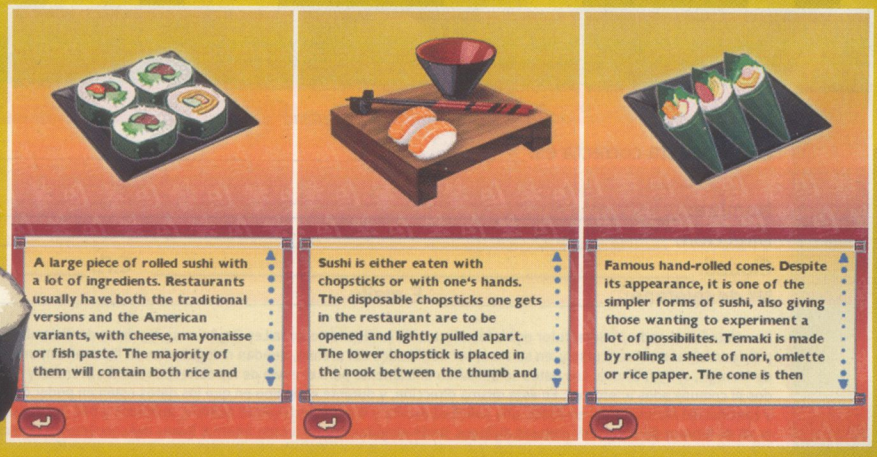
SUSHI ACADEMY

Si te gusta la cultura japonesa sin duda en un momento u otro habrás tenido oportunidad de probar su comida, o como mínimo tendrás curiosidad por hacerlo. ¡Ahora, con *Sushi Academy* para DS, puedes incluso practicar preparando los platos más exóticos!

Así es: *Sushi Academy* te permite convertirte en un aprendiz de cocinero que empieza a dar sus primeros pasos en la cocina japonesa. Tu objetivo, claro está, será convertirte en un auténtico maestro del sushi. La forma de conseguirlo será mediante una divertida serie de minijuegos a lo largo de los cuales irás conociendo poco a poco todos los secretos de este representativo plato de comida japonesa.

Sushi para todos

El sushi, en todas sus variantes, es el corazón del juego. *Sushi Academy* te presenta un montón de recetas de sushi diferentes, todas perfectamente detalladas para que no te pierdas en el momento de prepararlas. De hecho, el juego incluye la llamada "Sushipedia", en la que se recogen más de 30 variedades diferentes de sushi, y que podrás consultar siempre que tengas una duda. Y por si te consideras un cocinero realmente creativo, también podrás combinar libremente los ingredientes y especias que incluye el juego para crear tu propio plato, que luego podrás intentar reproducir en la vida real. Pero no sólo de sushi vive el juego, y si te gusta la cultura japonesa estás de enhorabuena, porque con él también podrás aprender cosas sobre la milenaria cultura gastronómica de ese país, incluyendo la historia del sushi, naturalmente, así como todos sus secretos y los protocolos de preparación de plato. ¿Qué más puedes pedir? ¡Ponte el delantal y empuña el stylus de la DS en lugar de un cuchillo de cocina para poder convertirte en un maestro del sushi... con *Sushi Academy*!



SUSHI ACADEMY

COMPAÑÍA:
City Interactive
GÉNERO:
Minijuegos
PLATAFORMA:
Nintendo DS
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

HOMOLOGADO POR CANAL COCINA

ha contado con la participación de chefs profesionales de sushi y varios autores de libros de cocina japonesa. Además, el juego ha sido homologado por el prestigioso Canal Cocina, que de esta forma apoya la difusión de cocinas extranjeras en nuestro país, en lo que considera una iniciativa sana y saludable... ¡así que además de aprender cosas sobre Japón, también aprenderás a comer bien!

BATTLE FANTASIA

Una historia fraguada en leyendas antiguas sirve de excusa para presentarnos *Battle Fantasia*, un juego mezcla de lucha y rol algo diferente de lo habitual, y protagonizado por personajes ataviados con armaduras y armados con todo tipo de espadas y armas blancas.

Hubo un tiempo en que el mundo estuvo sumido en las tinieblas. El hombre libró seis batallas para salvar su mundo, pero perdió las seis. Toda esperanza parecía perdida para la humanidad, pero un día, la oscuridad fue expulsada por las espadas de cuatro grandes héroes. La luz y la paz volvió a un mundo que quedaría dividido en dos países que prosperarían como nunca. Pero últimamente han empezado a ocurrir cosas extrañas. Se rumorea que la oscuridad se prepara para regresar... y sólo un puñado de guerreros elegidos podrán frenarla.

Rol y lucha a raudales

Naturalmente, tú serás uno de esos guerreros elegidos, que deberá participar en una serie de batallas de legendarios. Pero aunque *Battle Fantasia* es principalmente un juego de lucha, tiene suficientes toques para considerarlo un RPG. Por ejemplo, la clásica barra de energía de los juegos de lucha se ve sustituida aquí por unos puntos de vida mucho más roleros, y los personajes que más puntos de vida tienen también son los más lentos, para equilibrar a los 12 personajes diferentes con los que puedes librar tus combates (cada uno de los cuales, claro, tiene sus propios movimientos especiales). El juego cuenta con numerosos modos de juego diferentes, desde los más típicos (Historia, Práctica, Contra Reloj) hasta un completo multijugador online con el que los combates del juego, ya de por sí trepidantes y espectaculares, cobrarán una nueva dimensión al luchar contra un oponente humano. Ya lo sabes... ¡coge la espada y prepárate para los combates medievales más intensos con *Battle Fantasia*!

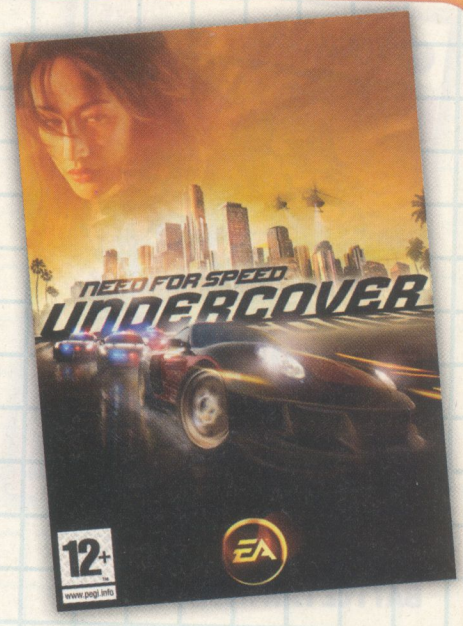
BATTLE FANTASIA

COMPAÑÍA:
Digital Bros
GÉNERO:
Lucha, RPG
PLATAFORMA:
Xbox 360
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

LUCHA MUCHO, PERO BIEN VESTIDO

Uno de los elementos más curiosos de *Battle Fantasia* es que, a medida que vayas avanzando en el modo de Historia, irás desbloqueando nuevos trajes que podrás aplicar a los diferentes luchadores del juego, así como hasta 80 ilustraciones ocultas realizadas por Emiko Iwasaki, que fue la creadora de la versión original del juego, aparecida en versión de máquina recreativa.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER



Por fin llega la última entrega de la popularísima saga *Need for Speed*. En esta ocasión, tu objetivo será infiltrarte en una peligrosa organización criminal y acabar con ella desde el interior, en una misión que entrañará acción, peligro y muchas, muchas persecuciones vertiginosas a toda velocidad. ¿Lograrás tu objetivo?

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

COMPAÑÍA:
Electronic Arts
GÉNERO:
Conducción
PLATAFORMA:
PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Nintendo DS, PC, Wii
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

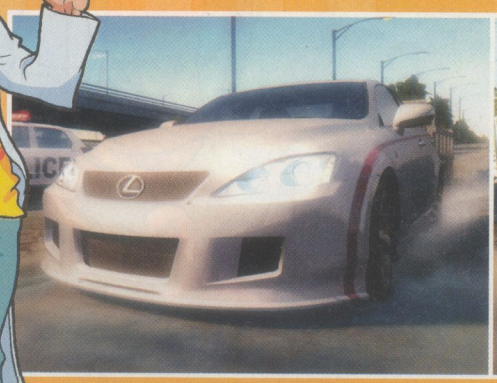
La acción del juego tiene lugar en la zona ficticia de Gulf Coast Tri-Cities, una región dominada por tres ciudades interconectadas por grandes autopistas, y en las que participarás en las persecuciones más espectaculares, no sólo para alcanzar el éxito en tu misión, sino también para escapar de la policía, que pensará, con razón, que está dando caza a un criminal. ¡Así que necesitarás de toda tu pericia como conductor para quitártelos de encima!

Pisa a fondo el acelerador

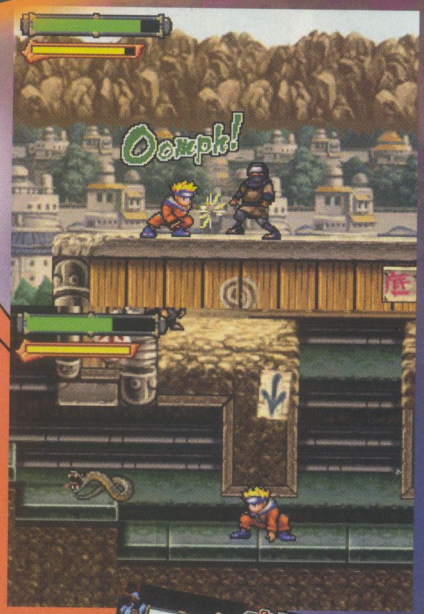
Y es que, como ya nos tiene acostumbrados, el nuevo título de la saga nos ofrece las carreras y persecuciones más trepidantes que te puedas imaginar, mientras tratas de desentrañar una trama llena de acción y traiciones que te llevará a emprender las misiones más arriesgadas. El área a explorar es enorme, y aunque tus desplazamientos se realizarán a toda velocidad, tardarás un buen rato en visitar las tres ciudades en las que se desarrolla la trama, y en conocer bien las enormes autovías que las unen. Naturalmente, los policías no serán tus únicos enemigos, ni tampoco los más peligrosos. Deberás tener cuidado en todo momento de que los criminales entre los que te has infiltrado no te descubran, a la vez que vas usando tus habilidades como piloto para ir avanzando en la trama. Por suerte, y al igual que en otros juegos de la saga, puedes ir personalizando tu vehículo, cambiando desde su pintura hasta otros elementos que lo convertirán en un coche aún mejor, a la vez que tú, como piloto, también irás mejorando a medida que demuestres tu pericia sobre la carretera. Todo sea por solucionar este complicado y trepidante caso...

EL "MOTOR DE CONDUCCIÓN HEROICA"

El nuevo motor gráfico del juego es auténticamente espectacular, y te permitirá realizar maniobras y piruetas aún más espectaculares, si cabe, de lo que podías hacer en los títulos anteriores de la saga. ¡Prepárate para disfrutar a lo grande realizando los giros y movimientos más increíbles a 180 kilómetros por hora!



¡CONCURSA!



¡DEFIENDE LA VILLA OCULTA DE LA HOJA CON NARUTO NINJA COUNCIL 2!

El nuevo título de Naruto para DS te permite defender la villa junto con algunos de los personajes más populares del anime. ¡Ahora puedes participar en el concurso de 10 juegos de **Naruto: Ninja Council 2**! Para hacerlo, basta con que nos envíes un dibujo de Naruto o de cualquier personaje de la serie. ¡Los mejores dibujos se llevarán un premio!

NINTENDO DS lite

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

Nombre y apellidos: _____

Dirección: _____

Ciudad y provincia: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI MEGA HIRO 30
CONCURSO NARUTO NINJA COUNCIL
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 28 de febrero de 2009. Los ganadores serán elegidos por un jurado interno. Los dibujos no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

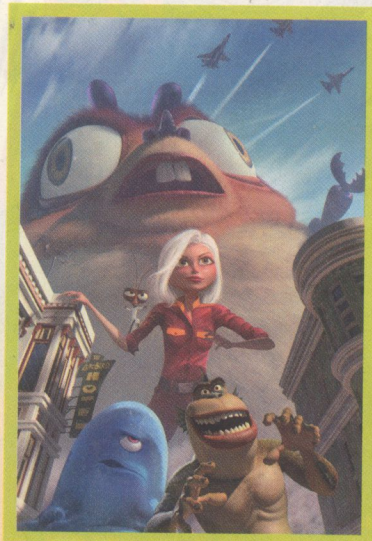
NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO. GAME AND SOFTWARE © 2005 2008 TOMY

EL CINE QUE

¿Qué nos deparará la pantalla grande en el año que acaba de empezar? Pues muchas cosas: aventuras, ciencia ficción, mucha animación, fantasía... y, naturalmente, la adaptación al cine del anime más famoso de todos los tiempos. ¡Sigue leyendo para estar al día de los estrenos del año 2009!

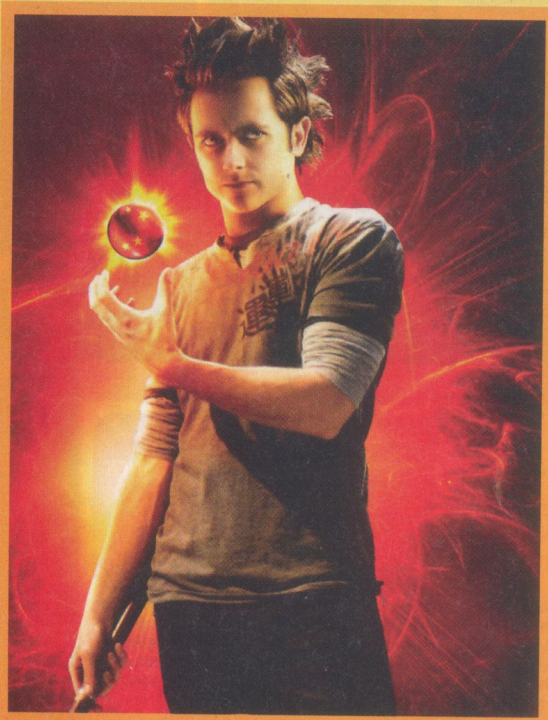
HOTEL PARA PERROS

Cuándo: Marzo
De qué va: Un par de hermanos encuentran un hotel abandonado que deciden restaurar para dar refugio a todos los perros perdidos que se vayan encontrando. ¡Un auténtico hotel para perros!
Te gustará si te gustó: *Perro al rescate*, *Un puente hacia Terabithia*.



MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

Cuándo: Abril
De qué va: Unos divertidos monstruos encerrados por el gobierno son liberados para hacer frente a una amenaza alienígena que amenaza con conquistar nuestro planeta. ¡Animación y mucho humor para vencer a los invasores!
Te gustará si te gustó: *Space Chimps*, *Wall·e*.



LOBEZNO: ORÍGENES

Cuándo: Mayo
De qué va: La película, derivada de la trilogía original de los X-Men, nos explica los orígenes del misterioso personaje de Lobezno, y de cómo adquirió su esqueleto irrompible
Te gustará si te gustó: *X-Men* o cualquier peli de superhéroes.

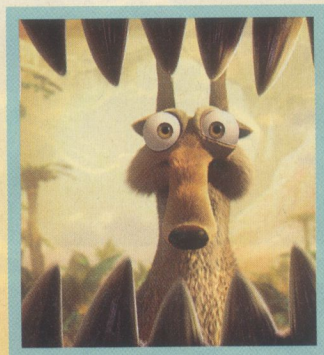
DRAGON BALL

Cuándo: Abril
De qué va: ¿Hace falta que te lo expliquemos? Acción, humor, muchas batallas... todo ello, claro, en imagen real. Aunque ver a un Son Goku de carne y hueso tire un poco para atrás al principio... ¿te lo vas a perder?
Te gustará si te gustó: *Dragon Ball* (el anime), claro.

EVIENEN 2009

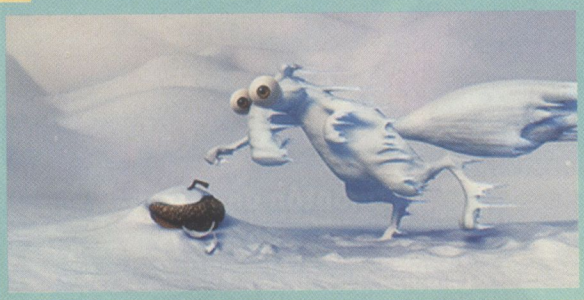
TRANSFORMERS 2

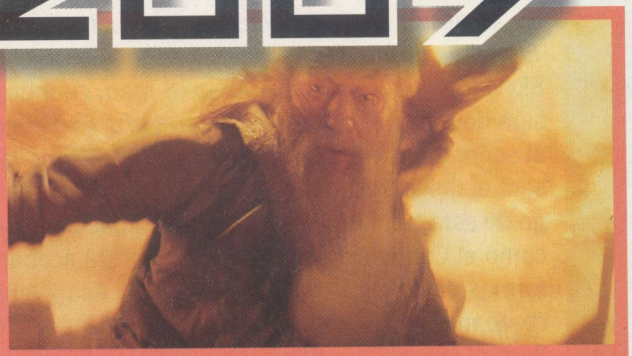
Cuándo: Junio
De qué va: La nueva peli de robots contará con nuevos personajes como los Constructicons... además de los ya conocidos Autobots, naturalmente. ¡Prepárate para una ensalada de escenas tan espectaculares como en la primera parte!
Te gustará si te gustó: *Transformers* o las pelis (y animes) de robots.



ICE AGE 3

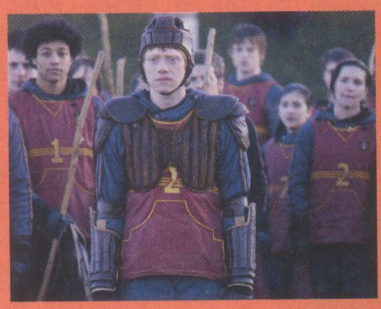
Cuándo: Julio
De qué va: Manny, Diego y Sid (y el resto de sus amigos, incluido Scrat) vuelven con más aventuras glaciales, en esta ocasión con el intrigante subtítulo de "El misterio de los dinosaurios".
Te gustará si te gustó: *Ice Age 1* y *2*, *Kung Fu Panda*.





HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

Cuándo: Julio
De qué va: La sexta parte de las aventuras del mago más famoso de todos los tiempos te permitirá conocer mejor a su archienemigo antes de la inminente batalla final.
Te gustará si te gustó: El resto de pelis de Harry Potter... o *Las Crónicas de Narnia*.

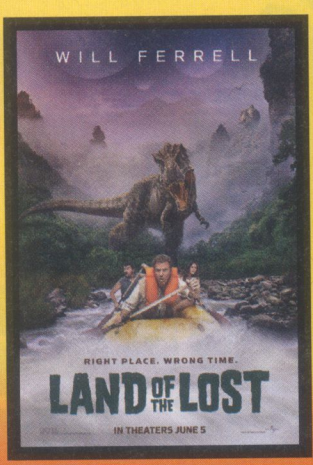


NOCHE EN EL MUSEO 2

Cuándo: Junio
De qué va: Ben Stiller vuelve a ser vigilante de un museo que cobra vida por las noches. El museo es diferente... ¡pero sus aventuras son igual de divertidas!
Te gustará si te gustó: *Noche en el museo*.

Y ADEMÁS...

G-Force: Mezcla de animación e imagen real en la que un grupo de cobayas superinteligentes son enviadas por el gobierno para detener a un siniestro multimillonario. Lo último de Disney.
Land of the Lost: Un guardabosques y sus hijos descubren accidentalmente una región forestal misteriosa poblada por dinosaurios y otras extrañas criaturas.
La montaña embrujada: Dos niños de aspecto inofensivo resultan ser alienígenas con grandes poderes que se han estrellado por error en nuestro planeta.



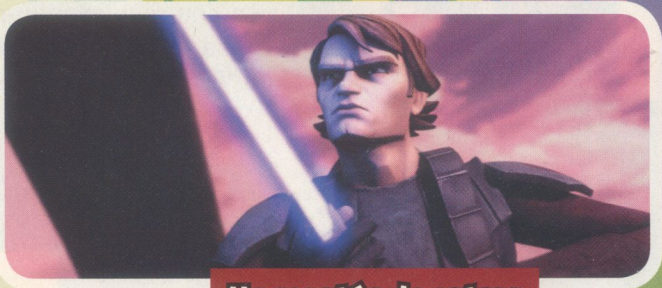
CLONE WARS

En una galaxia muy, muy lejana... los Jedi y la República luchan por frenar la ofensiva de los Separatistas y sus ejércitos de droides. ¡Disfruta de Star Wars: The Clone Wars en DVD y Blu-Ray!

La acción de *Clone Wars* se sitúa justo después del final del *Episodio II: El ataque de los clones*, y nos presenta las aventuras del joven Jedi Anakin Skywalker y su aprendiz, Ahsoka Tano, cuando son enviados en una misión de gran importancia en el transcurso de la cual deberán enfrentarse al señor del crimen de Tatooine, el mismísimo Jabba el Hutt. Pero ese no será el único peligro al que deberá hacer frente la pareja de jedi a lo largo de esta trepidante película de animación en 3D, y es que otro villano como el Conde Dooku también intentará acabar con ellos de todas las formas posibles. Una de sus agentes, Asajj Ventress, es tan peligrosa como misteriosa, y se convertirá en la pesadilla de Anakin y Ahsoka. Pero el joven Skywalker no es el único que tiene problemas durante estas Guerras Clon. En primera línea de batalla, el maestro de Anakin, Obi-Wan Kenobi, lucha codo con codo junto al mismísimo Yoda en un valiente esfuerzo por detener el avance de las fuerzas que representan el lado oscuro. ¿Lograrán su objetivo?

Clone Wars para todo

Si eres fan de las *Clone Wars*, estás de enhorabuena. Tras su paso por el cine, la nueva aventura en el universo de *Star Wars* también ha sido adaptada a serie de televisión (que puedes seguir en Antena 3) y, por si eso fuera poco, también se ha lanzado algún videojuego basado en las aventuras de Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi. Ahora, nos llega la versión en DVD y Blu-Ray de la película, para que puedas revivir una y otra vez las trepidantes aventuras de tus héroes favoritos en la pantalla de tu casa. ¡Prepara las palomitas y disfruta del espectáculo!



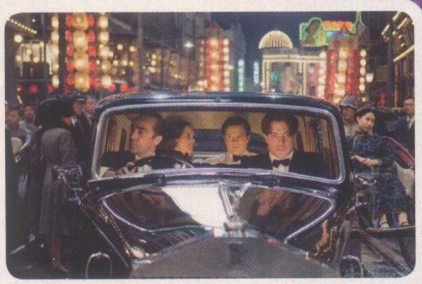
Un montón de extras para el HD

La edición en Blu-Ray de *Clone Wars* tiene una importante diferencia respecto a la versión en DVD de la película, y es que tiene unos cuantos contenidos extras de lo más jugosos: además de un videocomentario del director de la película, Dave Finoli, se incluyen varios documentales sobre el proceso de creación de la película, así como un interesante reportaje sobre los dobladores de la película, algunas escenas eliminadas y, por si todo eso fuera poco, algunos juegos por si no tienes suficiente Star Wars. ¿Qué más se puede pedir?

TRILOGÍA LA MOMIA

Si te gusta el cine de aventuras, seguro que conoces las películas de *La momia*, protagonizadas por Brendan Fraser. Te ofrecen acción a raudales, escenas trepidantes y espectaculares efectos especiales... ¡en resumidas cuentas, cine de palomitas del que ahora puedes disfrutar en tu propia casa!

Aprovechando el lanzamiento en DVD de la tercera y (por ahora) última parte de la trilogía, *La tumba del emperador dragón*, se ha puesto a la venta una edición de lujo que recoge las tres películas de la saga. En *La momia*, el arqueólogo y aventurero Rick O'Connell (Brendan Fraser) tenía que enfrentarse con Imhotep, una siniestra criatura de origen egipcio que había vuelto de la tumba y que amenazaba con sembrar el terror gracias a sus terribles poderes mágicos. Pero O'Connell, ayudado por su amigo Ardeth Bay y la intrépida Evelyn, frustrarán sus planes en una épica aventura. *El regreso de la momia* volvía a enfrenta a O'Connell, ya casado con Evelyn, con el malvado Imhotep. El hijo de la pareja era secuestrado por el siniestro sacerdote egipcio en una aventura en la que nuestros héroes también se enfrentaban con una terrible criatura conocida como el Rey Escorpión, creada hace varios miles de años.

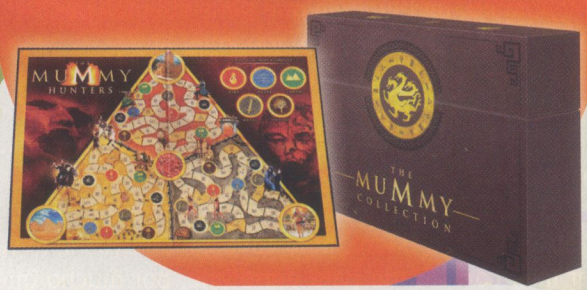


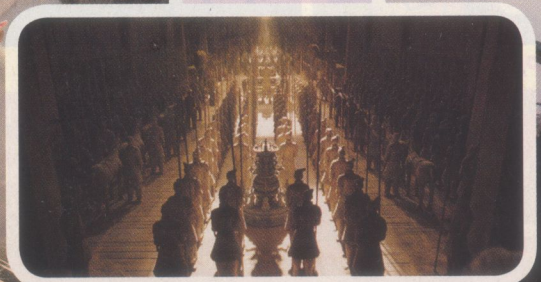
La tercera parte de las aventuras de Rick O'Connell la pudiste ver en cines el pasado verano, y llevaba por título *La tumba del emperador dragón*. La película nos ofrecía un cambio de escenario radical, y en este caso el villano de turno era un sanguinario emperador oriental que era despertado de su sueño milenario por sus sicarios en la actualidad. Los O'Conell tenían que viajar en este caso hasta el Tíbet antes de enfrentarse con su enemigo en las llanuras del Asia más remota.

El pack de lujo que se acaba de poner a la venta incluye las tres películas de a la saga, y te ofrece una oportunidad única para poder volver a disfrutar en tu casa de toda la saga en DVD. Por si no tienes suficientes aventuras con sabor egipcio, el pack también incluye las dos pelis centradas en el personaje del Rey Escorpión. Rematan esta impecable edición un espectacular libro con más de 300 ilustraciones y diseños de la película y un juego de tablero con el que podrás revivir una y otra vez las aventuras de los O'Connell en su lucha contra esos pesados no-muertos envueltos en andrajos. ¡Vuelve a viajar por medio mundo y vive las más espectaculares aventuras con el pack de *La momia*!

¡Imita a Rick O'Connell!

El pack de La momia incluye un interesante juego de tablero en el que podrás imitar las aventuras de Rick O'Connell a lo largo de sus aventuras por Egipto, el Tíbet y Asia. ¿Serás capaz de imitar las peripecias del entrañable arqueólogo? ¡Demuéstralo jugando!





Comienza 2009 con dos reediciones de uno de los estandartes de Selecta Visión. Una excelente oportunidad para iniciarte en las aventuras de Inuyasha y sus compañeros en su lucha contra el pérfido Naraku.

Inuyasha 1ª temporada

La familia de Kagome Higurashi se encarga de un vetusto templo sintoísta. Un día, la chica se adentra en el edificio donde se halla un pozo sellado y de él surge un monstruo que la empuja al interior. Cuando logra salir, Kagome se encuentra en el Japón feudal. Ante la amenaza de esa criatura, despierta de su letargo a Inuyasha, un semidemonio. Mientras él lucha, una esfera surge del interior de la joven, destruye al monstruo y se esparce por los cielos en pedacitos. Una anciana le explica que ella es la reencarnación de la sacerdotisa Kikyo, que sacrificó su vida para que la Esfera de los Cuatro Espíritus nunca llegara a manos malvadas. Ahora, Kagome e Inuyasha deben viajar juntos para reunir las decenas de fragmentos de la joya con el fin de evitar que el malvado demonio Naraku la recomponga. Pronto encuentran aliados, como el monje Miroku o la cazadora de demonios Sango, pero también enemigos, como Sesshomaru, el hermanastro de Inuyasha.

INUYASHA, 1ª TEMPORADA (EDICIÓN INTEGRAL)

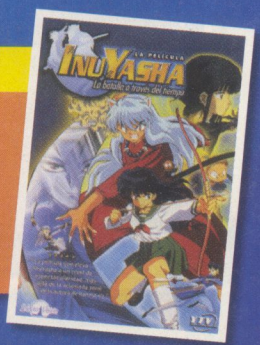
Episodios 1 al 26
650 minutos
6 DVD9 / NR-13
Audios: español 5.1, catalán 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Datos de producción, Galería de imágenes, Karaoke y Tráileres
Fecha de lanzamiento: 21 de enero de 2009
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 39,95 euros

Inuyasha La película

Un fragmento de la Esfera de los Cuatro Espíritus ha liberado a Menomaru, un demonio que tiene cuentas pendientes con Inuyasha. Resulta que 200 años atrás, su padre, Hyoga, cayó muerto ante el padre del semidemonio, es decir, el gran Inu no Taisho. Por ello, ahora que se ha liberado de su encierro, Menomaru no piensa parar hasta que haya vengado su muerte. ¡Inuyasha se convierte en su objetivo! Para acabar con él, piensa adueñarse del poder sellado de su desaparecido padre. Si lo consigue, Inuyasha lo va a tener muy complicado para derrotarle, por mucho que cuente con el apoyo de Kagome, Miroku y Sango. De hecho, la maldad de Menomaru le hace ver que tendrá media batalla ganada si se deshace de ellos tres. Por eso envía a sus secuaces Hari y Ruri a acabar con ellos. ¿Podrá Inuyasha evitar que el demonio logre sus objetivos?

INUYASHA, LA PELÍCULA

100 minutos
DVD9 / NR-13
Audios: español 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Galería de imágenes, Karaoke y Tráileres originales
Fecha de lanzamiento: 21 de enero de 2009
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 14,95 euros



VUESTROS FAVORITOS DE 2008

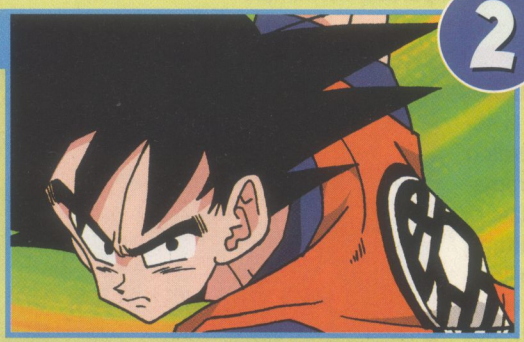
TOP 10 PERSONAJES

Un año más, y ya van tres, Mega Hiro os presenta un amplio resumen de lo que han sido vuestras votaciones a lo largo de 2008. Esta edición muestra más que nunca cuáles son los personajes, las series, las mascotas o los monstruos y los videojuegos que realmente os parecen imprescindibles. ¡Muchas gracias a todos por vuestro apoyo a la sección y esperamos que sigáis enviando vuestros votos durante 2009!

1 Naruto Uzumaki (Naruto)

Sin duda, 2008 ha sido el año de Naruto Uzumaki. La emisión de la segunda temporada, tanto en televisión de pago como en abierto, le han consolidado como el héroe preferido de nuestros lectores. Ha afianzado el puesto que obtuvo hace un año. Las técnicas que ha aprendido de Jiraiya le han hecho mucho más fuerte y más interesante para los espectadores, desde luego.

2 Son Goku (Bola de Dragón)



Inasequible a las reposiciones, Goku mantiene el puesto logrado el año pasado. Es el único que ha estado en el podio en las tres ediciones de este resumen anual. Sus épicos combates, tanto de niño como ya de adulto, le convierten en un guerrero al que admirar. Su sentido de la justicia, su bondad y su capacidad de sacrificio son la quintaesencia del héroe total.

3 Sasuke Uchiha (Naruto)

Repite posición gracias a los matices que ha mostrado a lo largo de la segunda temporada. El Sasuke distante y frío ha dado paso a otro Sasuke más ligado a sus compañeros del equipo 7. Sin embargo, el sello de Orochimaru y el poder que éste le promete pesa demasiado. El retorno de Itachi y la evolución de Naruto pueden desequilibrar la balanza.

Del 11º al 25º

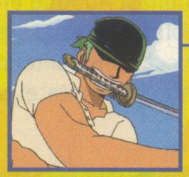
11. Sakura Haruno *(Naruto)*
12. Ichigo Kurosaki *(Bleach)*
13. Kakashi Hatake *(Naruto)*
14. Gaara *(Naruto)*
15. Son Gohan *(Bola de dragón)*
16. Shinichi Kudo *(Detective Conan)*
17. Zatch *(Zatch Bell!)*
18. Yugi Muto *(Yu-Gi-Oh!)*
19. Sesshomaru *(Inuyasha)*
20. Jiraiya *(Naruto)*
21. Ran Mouri *(Detective Conan)*
22. Kagome Higurashi *(Inuyasha)*
23. Maya *(Pokémon)*
24. Edward Elric *(Fullmetal Alchemist)*
25. Max Taylor *(Dinosaur King)*

Se repite el podio de 2007: Naruto, Goku y Sasuke. Ahora bien, si hace un año *Naruto* triunfaba con cuatro personajes entre los 25 primeros, ¡esta vez suma seis! Cabe destacar el subidón de Ichigo Kurosaki (del 25º al 12º), la remontada de Ash Ketchum (del 14º al 5º) lo bien que se mantienen los personajes de Detective Conan y la dura caída de Inuyasha. El semidemonio, ganador en 2006, bajó al cuarto puesto en 2007 y ahora debe conformarse con cerrar el top-10.

4. Monkey D.Luffy (One Piece)
La emisión de la serie en las autonómicas ha hecho aumentar su popularidad.

5. Ash Ketchum (Pokémon)
Las aventuras en Sinnoh le han devuelto a la primera línea y al top-10.

6. Conan Edogawa (Detective Conan)
El público vota al mejor detective del anime y recupera tres posiciones.



7. Zorro Ronoa (One Piece)
Como su capitán, se mantiene muy bien pese a tanto ajetreo en el Alma de Merry.

8. Shin chan (Shin chan)
Neox, Cartoon Network y las pelis en DVD le permiten continuar arriba.

9. Vegeta (Bola de dragón Z)
El gran rival y a la vez "amigo" de Goku alcanza el top-10 por primera vez.

10. Inuyasha (Inuyasha)
El tiempo no le perdona, pero lucha con fuerza para no salir del top-10.

TOP 10 SERIES

1 Naruto

Por segundo año consecutivo, *Naruto* se alza como la mejor serie para los lectores de **Mega Hiro**. La emisión de la segunda temporada en Cuatro y Jetix, y todas las sorpresas que en ella acaecen han servido para que los espectadores voten en masa por ella. Va a ser muy difícil desbancarla en 2009, ya que se acaba de estrenar la tercera temporada en Animax.

Bola de Dragón

2

Cuatro sigue confiando sus mañanas a la serie creada por Akira Toriyama. Hemos perdido la cuenta de las veces que la han programado, pero lo que cuenta son las audiencias. ¡Y siguen siendo buenas! Aunque en el último pase empieza a notarse el desgaste y no llega a los números de ocasiones anteriores, vosotros habéis hecho que repita el puesto del año pasado.

3

One Piece

Una nueva entrada en el podio. Sin duda, su emisión en la mayoría de canales autonómicos, además de las reposiciones en Jetix, tienen la culpa. Las aventuras de la banda del sombrero de paja son divertidas, emocionantes, emotivas y adictivas. Desde el Mar del Este hasta Skypiea, pasando por Alabasta. Los nuevos episodios seguro que le darán mayor fuerza.

Del 11º al 25º

11. Yu-Gi-Oh!
12. Caballeros del zodíaco
13. Fullmetal Alchemist
14. Zatch Bell!
15. La ley de Ueki
16. Sakura, cazadora de cartas
17. Kenshin, el guerrero samurai
18. Campeones
19. Bobobo
20. Death Note
21. Let's & Go!!
22. Shaman King
23. Megaman NT Warrior
24. Slam Dunk, el gran mate
25. Doraemon

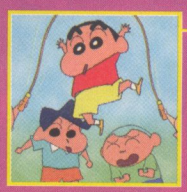
El mal año de *Inuyasha* hace que la serie caiga del podio y permita regresar a *One Piece*, segunda en 2006. Subida importante de *Bleach* y espectacular en el caso de *Dinosaur King*: estrenada en septiembre, han bastado tres meses para que se convierta en uno de vuestros animes predilectos. Fijaos bien en las series que van del 11º al 25º. Encontraréis varios clásicos que siguen gustando como el primer día y un buen puñado de títulos que se emiten en autonómicas.

4. Detective Conan
El género de misterio siempre atrae al telespectador y le hace subir tres puestos.

5. Pokémon
"Diamond & Pearl" ha revitalizado la serie y las han aupado una posición.

6. Keroro
Las ranas invasoras han conquistado el sexto puesto, mejorando el noveno de 2008.

7. Inuyasha
No ha sido un buen año para esta serie, que cae del podio por primera vez.



8. Shin chan
Emblema de Neox, el terremoto de Kasukabe mantiene su puesto del año pasado.

9. Bleach
10 posiciones suben los "shinigami", gracias a la intensidad de sus batallas.

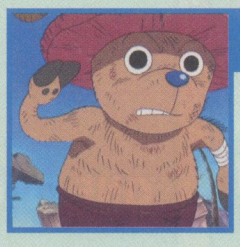
10. Dinosaur King
En apenas unos meses de emisión en Jetix, los dinosaurios alcanzan el top-10.

TOP 10 MASCOTAS

1 Pikachu (Pokémon)

El Pokémon de tipo Eléctrico es el rey por tercer año consecutivo. Su imparable impactrueno triunfa también en la región de Sinnoh y, aunque ahora tiene mucha competencia (Aipom, Turtwig, Chimchar), sigue siendo el favorito de Ash y de los seguidores de la serie.

2 Chopper (One Piece)



El médico del Alma de Merry es, junto con Luffy y Usuff, el que mejor se lo pasa cuando hay fiesta. Tras dos cuartos puestos, a la tercera va la vencida y sube al podio.

3 Keroro (Keroro)

La invasión marcha para el sargento. A base de diversión y planes frustrados, el keronense se aúpa hasta el podio. ¡A ver quién lo aguanta ahora que está tan crecidito!

El ganador no cambia, pero sus compañeros de podio sí varían. También se aprecian muchos cambios en el top-10. Destaca la llegada de Chomp, a última hora, y la subida de Kon (del 19º al 11º), aunque no ha podido mantenerse entre los diez primeros.

Del 11º al 20º

11. Kon (*Bleach*)
12. Kero (*Sakura, cazadora de cartas*)
13. Ponygon (*Zatch Bell!*)
14. P-Chan (*Ranma 1/2*)
15. Sonic (*Sonic X*)
16. Luna (*Sailor Moon*)
17. Turtwig (*Pokémon*)
18. Mokona (*Crónicas de Sakura*)
19. Ace (*Dinosaur King*)
20. Treecko (*Pokémon*)

4. Kirara (Inuyasha)
La compañera de Sango se salva de la debacle y mejora dos puestos.

5. Akamaru (Naruto)
Hace un año no aparecía entre los 20 primeros, así que la subida ha sido potente.

6. Nevado (Shin chan)
Baja un puesto pese a todas las perrerías que sufre por culpa de su amo Shin chan.

7. Shippo (Inuyasha)
Arrastrado al igual que Inuyasha, cae del podio, pero se mantiene en el top-10.

8. Chimchar (Pokémon)
Parece ser el Pokémon de Sinnoh que más ha gustado al público.

9. Gamabunta (Naruto)
El jefe sapo se estrena tras ayudar a Jiraiya y Naruto cuando lo invocan.

10. Chomp (Dinosaur King)
En el último suspiro, el triceratops de Max se ha metido en el top-10.

TOP 10 VIDEOJUEGOS

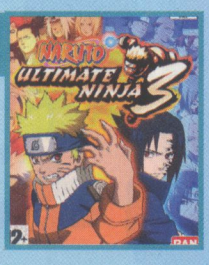
1 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)

Un año después, este videojuego sube dos puestos y se corona como vuestro juego favorito de 2008. Difícil lo tendrá para revalidar su triunfo el año que viene, a tenor de la reciente avalancha de títulos protagonizados por Goku y compañía.

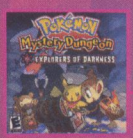
2 Mario Kart Wii (Wii)

La diversión más alocada tiene como protagonistas a los personajes de la saga Super Mario Bros. A los mandos del volante, todos ellos se verán las caras en la pista.

3 Naruto Ultimate Ninja 3 (PS2)



La tercera parte de la saga no logra emular a la primera, que fue el juego preferido el año pasado. Aun así, el tercer puesto está más que bien. ¡Si es que con tanto juego de Naruto cuesta decidirse!



4. Pokémon Mundo Misterioso (DS)

5. Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)

6. Super Mario Galaxy (Wii)

7. Naruto Ultimate Ninja 2 (PS2)

8. Pokémon Diamante y Perla (GBA)

9. Dragon Quest Monsters: Joker (PS2)

10. Dinosaur King (DS)

Las grandes sagas del anime llenan con sus adaptaciones a esta lista. ¡Más de la mitad les pertenecen! Mario también se hace un hueco, ya sea peleando, recogiendo estrellas o al volante. Al igual que la serie animada y Chomp, el videojuego de ***Dinosaur King*** se cuela en el último instante.

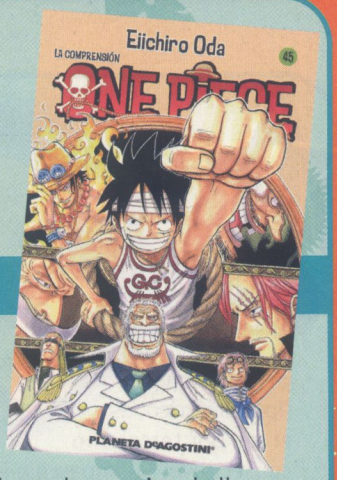
Del 11º al 20º

11. Dragon Ball Z: Burst Limit (PS3)
12. Pokémon Esmeralda (GBA)
13. Pokémon Battle Revolution (Wii)
14. Blue Dragon (XBox 360)
15. Smash Brawl Bros (Wii)
16. Sonic Riders: Zero Gravity (DS)
17. Bleach: Shattered Blade (Wii)
18. Final Fantasy IV (DS)
19. Naruto: Clash of Ninja Revolution (Wii)
20. Naruto Ultimate Ninja Heroes 2 (PSP)

¡AH, MI DIOSA! 26

Desde que el diablo Hild ha llegado al mundo de los humanos, Keiichi Morisato no gana para sustos. El "devorador de ángeles", como también se le conoce, está decidido a absorber los poderes de Belldandy, Urd y Skuld, con quienes vive Keiichi en el viejo templo. ¡Incluso el de Peorth! Para evitarlo llega la diosa Lind. Enseguida entabla la batalla contra Hild, pero resulta evidente que no tiene ninguna posibilidad de vencer. Dado que Keiichi alberga el poder necesario para alcanzar la victoria, el diablo le manipula para que no participe en la lucha. ¿Será capaz Belldandy de devolverle a la normalidad?

Serie abierta / 168 págs / 7,50 euros / Norma Editorial



ONE PIECE 45

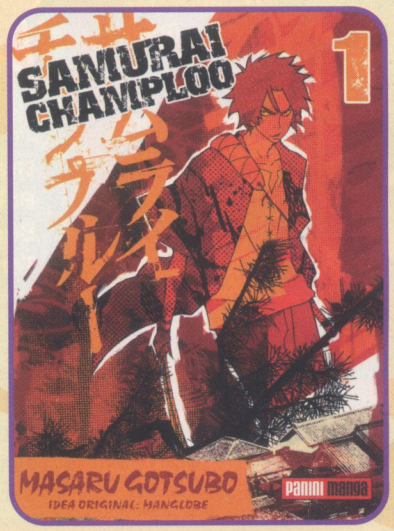
La lucha en la isla de la justicia, Ennies Lobby, ha concluido. El CP9 ha sido derrotado y Nico Robin, liberada. La banda de Luffy ha logrado esquivar la llamada de destrucción en el último momento. Ahora, la isla ha quedado destruida, noticia que pronto se conoce en todo Grand Line. De vuelta a Water Seven, la banda del sombrero de paja debe sobreponerse a un trágico hecho. El Alma de Merry ya no está con ellos. Mientras Franky les construye un nuevo barco, Luffy recibe una visita sorpresa que deja a todos con la boca abierta. ¡Cuántas cosas nuevas van a descubrir los chicos sobre su capitán!

Serie abierta / 208 págs / 6,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Samurai Champloo (Masaru Gotsubo y Manglobe)

¿Cómo ha ido la vuelta a clase tras las fiestas, otakus? 2009 promete para los aficionados al manga y al anime, puesto que se avecinan increíbles novedades de las que este mismo mes comenzamos a hablarte. Pero siempre está bien echar un vistazo atrás y hablar de esos mangas que ya puedes comprar completos. Este mes, uno de samuráis.



El siglo XIX está llegando a su fin. Japón tiene un gobierno que ha derrocado el shogunato y el país comienza a relacionarse con los occidentales. En la era Meiji, los samuráis errantes están a la orden del día. Y dos de ellos van a meterse en la vida de Fuu como un elefante en una cacharrería. Jin, elegante y educado, odia a los corruptos. Mugen, vasto y pasota, adora pelear. Cuando ambos se topan en la casa de té donde trabaja la adolescente Fuu, el resultado no puede ser más desastroso. El local arde hasta los cimientos, la camarera se queda sin trabajo y los dos samuráis son condenados a muerte. Pero Fuu tiene un plan y los libera durante la ejecución a cambio de que la ayuden a encontrar a alguien muy especial: a un hombre que huele a girasoles. A partir de entonces los tres inician un viaje por todo Japón siguiendo la pista del misterioso hombre. Múltiples peligros, situaciones rocambolescas y enredos pondrán a prueba la paciencia de tres caracteres tan distintos.

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Samurai Champloo
Autor: Masaru Gotsubo -dibujo- y Manglobe -guión-
Precio: 7,95 euros
Editorial: Panini Comics

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Allen Walker***
MANGA Y ANIME: ***D.GRAY-MAN***

Un exorcista con un trágico pasado, como la mayoría. Pero como los demás, Allen Walker se ha sobrepuesto a una vida de penurias. Ha convertido su condición de aniquilador de Akuma en el sentido de su vida. Y con ello, la lucha contra el Conde Milenario, el clan de los Noé y los propios Akuma es el epicentro de su existencia.

Allen quedó huérfano muy pequeño. Un hombre llamado Mana Walker lo recogió y le enseñó lo básico para subsistir. Desgraciadamente, el hombre murió. Embaucado por el Conde Milenario, Allen invocó su alma. Convertido en Akuma, Mana maldijo al muchacho, que desde entonces puede ver el alma de los Akuma. Allen posee una inocencia de tipo parasitario ubicada en su mano, lo que interesó al general Cross Marian de la Congregación de la Sombra. Su duro entrenamiento hizo del chico un exorcista poderoso que finalmente recaló en la sede de la congregación.

Allen es alegre, glotón, concienzudo y pone todo el peso de las misiones sobre sus espaldas. Poco a poco aprende a delegar en sus compañeros Lenalee, Lavi y Krory. Incluso en Kanda, ese borde que le llama "fregona con patas" por tener el pelo blanco.

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Bleach 28 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50 euros
- **D.Gray-Man 14 (serie abierta)**, de Hoshino Katsura. 192 págs, 7,50 euros
- **Gintama 8 (serie abierta)**, de Hideaki Sorachi. 192 págs, 7,50 euros
- **Negima Magister Negi Magi 20 (serie abierta)**, de Ken Akamatsu. 176 págs, 7,50 euros
- **The Prince of Tennis 27 (de 42)**, de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

EDITORIAL IVREA

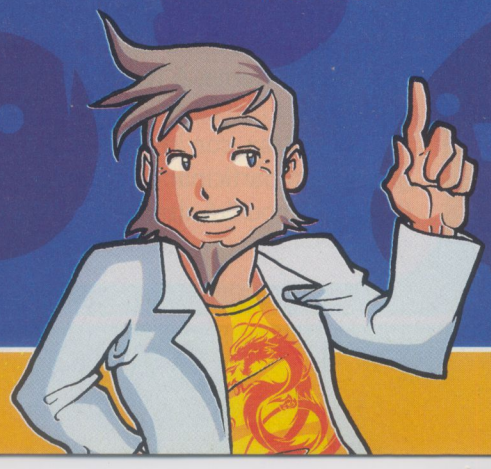
- **¡Amasando Ja-Pan! 21 (de 26)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 8 euros
- **Eden's Bowy 9 (serie abierta)**, de Kitsune Tennoji. 208 págs, 8,95 euros

NORMA EDITORIAL

- **¡Ah, mi diosa! 26 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 168 págs, 7,50 euros
- **Fullmetal Alchemist 19 (serie abierta)**, de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7,50 euros
- **Rave 29 (de 35)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **Wild Life 7 (de 23)**, de Masato Fujisaki. 200 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 28 (de 33)**, de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 14 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan Especial 27 (serie abierta)**, de Yutaka Abe -dibujo- y Denjiro Maru -guión-. 176 páginas, 6,95 euros
- **Jango 8 (de 8)**, de Makoto Hijioka -dibujo- y Hideo Kojima -guión-. 184 págs, 5,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 14 (serie abierta)**, de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **Shin-chan 5 (serie abierta)**, de Yoshito Usui. 124 págs, 3 euros
- **Shin-chan 6 (serie abierta)**, de Yoshito Usui. 120 págs, 3 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 14 (serie abierta)**, de Akira Amano. 208 págs, 5,50 euros



ESTATALES

- **La 2**
  - Zatch Bell!
  - Zorori el extraordinario
- **CLAN TVE (TDT)**
  - Mushiking
  - Pichi Pichi Pitch
  - Vickie el vikingo
- **Antena 3**
  - Shin Chan
- **Antena.Neox**
  - Beyblade
  - Shin Chan
  - Sonic X
- **Telecinco**
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Mär
  - Samurai 7

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

© HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO

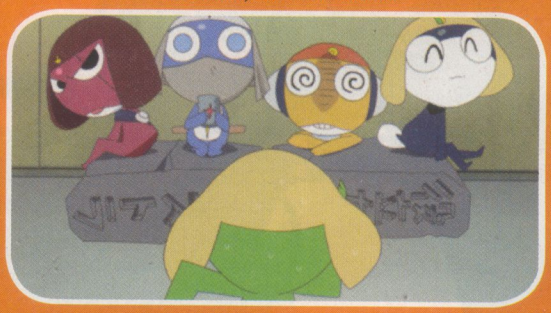
BEYBLADE

El "beyblade" es el juego de moda entre los chavales. Se trata de una lucha de peonzas, a cada cual más moderna. A Tyson Granger le apasiona este juego. En el campeonato nacional conoce a Kai, Ray y Max, con los que acaba formando un grupo para participar en el torneo por equipos. ¡Nada les impedirá alzarse como campeones!

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Ana de las Tejas Verdes
  - Detective Conan
  - El perro de Flandes
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - El joc de Bi-Daman
  - Kiteretsu
  - Pokémon
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - Croket
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Magical Doremi
  - Megaman
  - Ninja Hattori
  - Ninja Boy Rantaro
  - Slam dunk, el gran mate
- **Castilla La Mancha TV**
  - Detective Conan
  - Mirmo
- **ETB-1**
  - Dragoi Bola GT
  - Hattori ninjaren abenturak
  - One Piece
  - Nonochan
  - Pokemon
  - Keroro Sarjentua
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Bobobo
  - La màgica Doremi
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/La Otra**
  - Keroro
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Doraemon
  - Doremi (TDT)
  - El detectiu Conan
  - GetBackers
  - Hattori el ninja
  - Kamichama Karin
  - Keroro
  - Kimagure Orange Road (TDT)
  - La llei d'Ueki
  - Megaman
  - One Piece
  - Planetes (TDT)
- **Tv Canaria / Tv Canaria Dos**
  - Detective Conan
  - Hamtaro
  - Megaman NT Warrior
  - Megaman NT Warrior Access
  - Pokémon
- **TVG**
  - One Piece
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Keroro

© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS.
Licensed by Luk Internacional.



KERORO

La tropa Keroro prosigue con sus cada vez más alocados planes de conquista de Pokopén, la Tierra. Suerte que Natsumi se lo impide a base de castigos. Pero entre plan y plan, siempre hay tiempo para divertirse con las numerosas posibilidades que ofrece la Tierra. Eso cuando no llega por sorpresa algún otro alienígena, keronense o no.

CANALES DE PAGO

•Animax
- Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Death Note
- Detective Conan
- Devil May Cry
- Excel Saga
- Gungrave
- Gunslinger Girl
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Nana
- Naruto
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Super GALS!
- Tsubasa Reservoir Chronicle

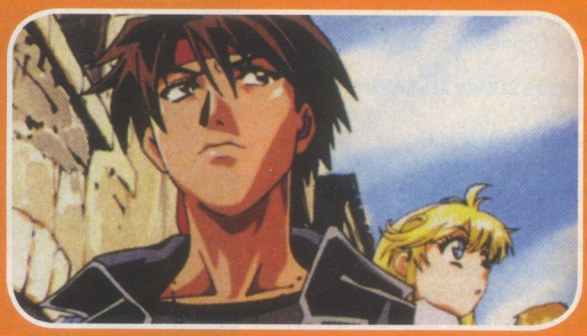
•Boomerang
- Doraemon, el gato cósmico
- La abeja Maya
- Los cuentos de Hello Kitty
- Zorori, el extraordinario

•Buzz
- Black Blood Brothers
- Bleach
- Coyote Ragtime Show
- Evangelion
- Ghost Hound
- Girls Bravo
- Heat Guy J
- Mushishi
- New Commanders
- Tokyo Majin
- Witchblade

•Cartoon Network
- D.Gray-Man
- Doraemon
- Shin chan

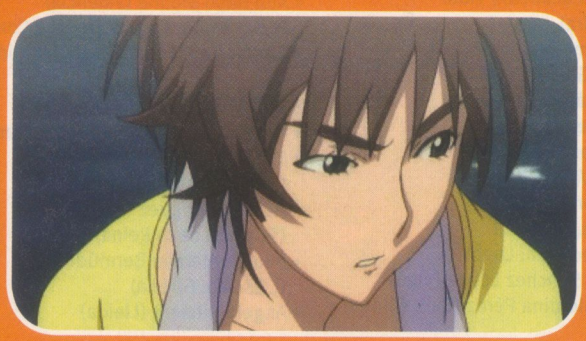
•Jetix
- Dinosaur King
- Naruto
- One Piece
- Pokémon 5
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.



ORPHEN

El hechicero Orphen, formado en la prestigiosa escuela de brujería Torre del Colmillo, busca una poderosa espada. Con ella, podría revertir el conjuro que convirtió a Azalie en el destructivo dragón Bloody August. Pero mientras él busca, el resto de hechiceros y cazadores de dragones van tras Bloody August. ¿Lo conseguirá a tiempo?



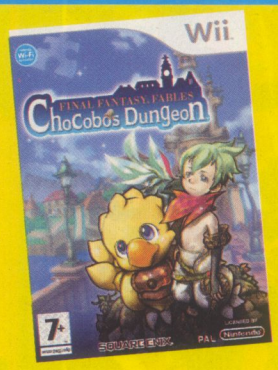
WITCHBLADE

Masane ha perdido la memoria a causa del cataclismo que ha asolado el planeta. Seis años después, se acuerda de que su hija es en realidad la "witchblade", una poderosa arma que se disputan dos organizaciones rivales. Para proteger a su "hija", Masane luchará con todas sus fuerzas y no dudará en hacer uso de su enorme poder.

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 37: CONCURSO CHOCOBO'S DUNGEON



¡Participa en el concurso de 10 unidades de **FINAL FANTASY FABLES: Chocobo's Dungeon**... ¡Basta con que nos envíes un dibujo de alguno de los personajes!

PÁGINA 41: CONCURSO B-TEAM

¡Inventa el diálogo más divertido entre los personajes de **B-Team Metal Cartoon Squad** y participa en el concurso de 10 unidades del juego para Nintendo DS!

PÁGINA 45: NARUTO NINJA COUNCIL 2

¡No te pierdas la oportunidad de ganar una de las 10 unidades de **Naruto: Ninja Council 2** para Nintendo DS que tenemos en nuestro concurso! ¡Basta con que nos envíes un dibujo de Naruto o de cualquiera de sus amigos (o enemigos)!

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 28:

*** 10 VIDEOJUEGOS SONIC UNLEASHED**
- Esperanza Porto Chazarra (Torrevieja, Alicante)
- Daniel Morales Lucena (Martos, Jaén)
- Alejandro Cacabelos Vidal (Pontevedra)
- Daniel Cumbres Alonso (Urnieta, Guipúzcoa)
- Rodrigo Gámez Carneiro (Ayamonte, Huelva)
- Raquel Martín Blázquez (Niblata, Valencia)
- Daniel Moreno López (Plasencia, Cáceres)
- Daniel (Becerreá, Lugo)
- Eva María Sanchez López (Vigo)
- Andrea Valentina Pérez (Salt, Girona)

*** 5 VIDEOJUEGOS RAYMAN RABBIDS TV PARTY PARA NINTENDO DS**
- Soren Enríquez Cabanillas (Lleida)
- Jorge Casasola Alepuz (Alicante)
- Dobromir Hristoforv Angelou (San Sebastián De Los Reyes, Madrid)
- David Pesado Erostarbe (Pasajes San Pedro, Guipúzcoa)
- Pablo Rodríguez Corral (Madrid)

*** 5 VIDEOJUEGOS RAYMAN RABBIDS TV PARTY (WII)**
- Bernat Tur Costa (Ibiza)
- Albert Rifá Villegas (St. Vicenç De Torelló, Barcelona)
- Ana Bayo Molina (Valencia)
- Pedro Fariña Cursos (Teo, La Coruña)
- Adrián García Rodríguez (Madrid)

*** 5 DVD NARUTO PACK 1**
- Amaia Peña Rojo (Santurtzi, Bizcaia)
- Melanie Velasco Fernández (San Sebastián, Guipúzcoa)
- Nerea Rodríguez (Talavera de la Reina, Toledo)
- Beatriz Alemán Bermúdez (L'Escala, Girona)
- Angela Altisent (Lleida)

*** 5 DVD FULLMETAL ALCHEMIST PACK 2**
- Isabel Ferrer Navarro (Arenys De Mar, Barcelona)
- Polina Nikonova (Granada)
- Alejandro Pérez Rey (Vilanova De Arousa, Pontevedra)
- Cristina Gómez Arribas (Córdoba)
- Noemí Gigante Peñalver (Algezares, Murcia)

*** 5 DVD LE LLAMABAN SHIN CHAN + GORRA Y BUFANDA**
- Ana Romero Ruiz (Alicante)
- Diego Andrés Roca Cortez (Sevilla)
- Adrián Gutiérrez González (Mansilla De Las Mulas, León)
- Simón Sánchez Guitierrez (Dos Hermanas, Sevilla)
- Mar Cocinero Vicente (Valladolid)

*** 5 LIBROS BLEACH ALL COLOUR BUT THE BLACK**
- Stella Yanci Vicente (Elizondo, Navarra)
- Andrea Galdona Raña (Azpeitia, Guipuzcoa)
- Jaume (Ripoll, Girona)
- Alberto Leandro Aranda Quirós (Jerez De La Frontera, Cádiz)
- Sara Clos Tarres (L'Escala, Girona)

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 30
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 28 de febrero de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno. Los dibujos no serán devueltos a sus autores. Bases del concurso en la sección de noticias de la web de Panini (www.panini.es).

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgr (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
Camino Borjas
camino@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

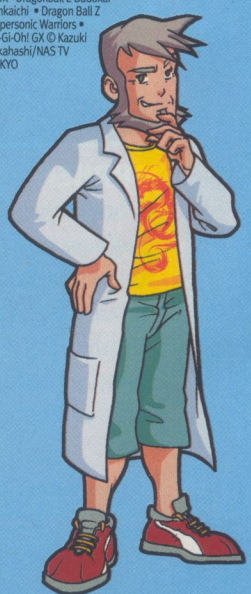
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006
1/2009

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO



En el próximo número...

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

ONE PIECE

Luffy, Zorro y Sanji, estilos diferentes

POKÉMON

¿Qué eliges? ¿Entrenador o Coordinador?

REPORTAJE

Los mangas de vampiros

VIDEOJUEGOS

Eternal Sonata, Chrono Trigger...

BOLA DE DRAGÓN Z
EL SUPERHÉROE SON GOHAN

Nº 31

¡A la venta en marzo!

TRADING CARDS
DRAGON BALL Z
FUSION
LAS IMÁGENES MÁS IMPACTANTES
TODOS LOS HÉROES Y VILLANOS
• 180 CARDS
• SERIE ESPECIAL
CARDS FOIL
VEGETO
FUSIÓN LETAL
PICCOLO
GUERRERO DE NAMEK
CELL
FORMA SEMICOMPLETA
¡YA EN TU PUNTO DE VENTA!
PANINI
www.paninigroup.com
© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Licenciado por ABDA
barcelona world race